免责声明

杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.174

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年2月1日

页数：292页

春节特刊，“坑爹”有木有？

掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.174

PSV海量资讯火爆来袭!

港版PSV首发盛况报道

特稿评论

附送64页PSV实用别册

硬件深入测评，八款PSV游戏最速攻略

研究中心

怪物猎人3 G 3DS

重装机兵2 重装上阵 NDS

2011掌机游戏年鉴

攻略透解

边境之门 PSP

默示之王 PSP

专题企划

过年玩什么——掌机桌游两不误

2011 TV GAME大赏 中奖名单揭晓

本辑特别关注

抢首发、看展览、过圣诞！

P 卷首特报 013

PSV港版首发瞩目
——香港亚洲游戏展2011现场报道

桌游是时下非常流行的娱乐方式，这次的“专题企划”就将为大家推荐几款经典的桌游作品，除此之外还会介绍根据相关桌游改编的掌机游戏，希望本文能为各位读者的春节娱乐生活带去一些新意。

P 专题企划 125

过年玩什么
——掌机桌游两不误

P 攻略透解 084

与伙伴一起开拓边境，到达遥远的理想乡

系统详解
任务解说
技能列表

边境之门 PSP

和同伴一起征服世界和巨兽

系统详解
主线攻略

P 攻略透解 102

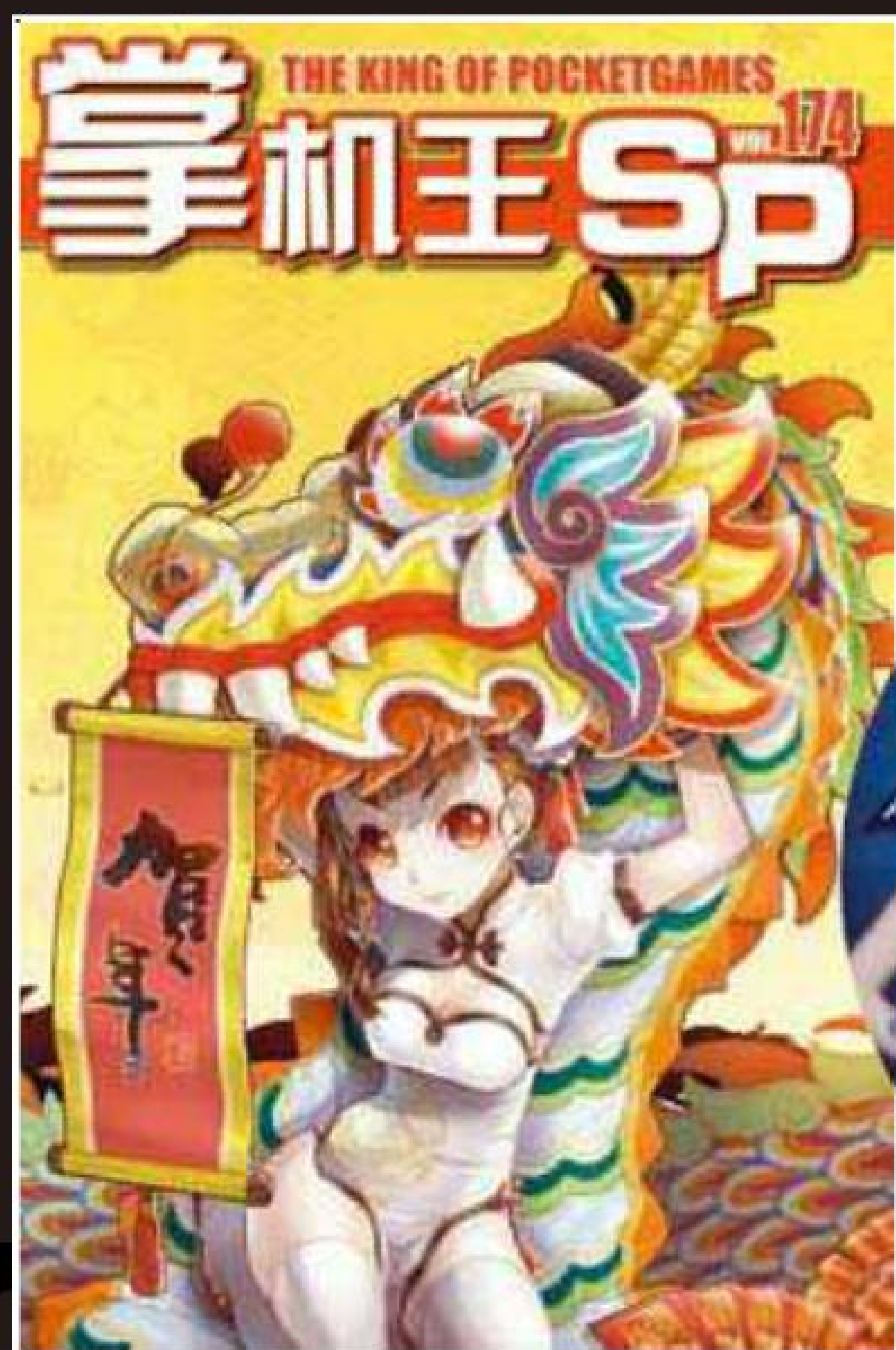
默示之王 PSP

卷首语

现在是北京时间凌晨5：30。春节前的最后一辑《掌机王SP》，加量加页不说，撞上PSV发售又有别册附赠。排版的美编忙得一团糟，文编们拖着熬夜过后疲惫的身体仍然在辛勤地校稿。如果上帝正在看着这幅景象，我想他会被大家的努力所感动而去买这本《掌机王SP》。不知道上帝比较喜欢PSV还是比较喜欢3DS呢？也许上帝会说他是个软饭要掌机来干嘛？于是索饭与任饭的上帝就会开始对他口诛笔伐……以上发言出自两种可能性：要么就是我想表达人人心中都有一个上帝，要么就是我看着眼前没完没了的稿件已经疯了。

那么趁我还未完全丧失理智前，就先预祝大家春节快乐吧。3DS玩家在“双马猎人”的陪伴下应该不愁节日的乐趣，另外还有节日期间的《生化危机 启示录》也能对上大部分玩家的胃口。PSV玩家也有《无双》、《未知海域》等知名大作陪着过节，1月26日的重制《无瑕传说R》对于日式RPG爱好者来说也是一道不错的佳肴。虽然现在PSV的销量谈不上好，但日后的《重力异想世界》、《忍龙》和《龙之王冠》这些备受关注的作品相信是能够刺激市场的，更别提还有FPS最喜欢的右摇杆。有竞争才有进步，掌机大战的受益者永远是玩家，就让我们放正心态来关注两台掌机日后的走势吧。而现在，我要继续校稿了。

白菜



掌机王Sp VOL.174

封面画师：MILK
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.174

本辑光盘在线收看：http://www.tudou.com/programs/view/nyUHu4xm4Q0/
密码wo666666

掌机情报站

走近业界

特稿

专题企划

黄金眼

三次元空间

前线狙击

新作拼盘

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	说明
ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

缩写	说明
GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

CONTENTS 目录

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT

3DS霸气外露，任天堂召开网络直播会趁胜追击





尽管3DS在发售初期由于定价过高、有力软件缺乏等负面因素导致销售成绩不佳，但随着大幅降价1万日元、以及年底大作狂潮的配合，这台掌机终于开始显露出任氏掌门人应有的王者之相。根据著名机构EnterBrain的统计，在2011年12月19日~25日这周，3DS在日本的周销量突破50万达到51万623台的惊人数字，再一次刷新自身周销售纪录，这也是继《怪物猎人3G》发售当周以37万1326台的销量刷新周销售纪录之后，连续三周更新硬件销量新纪录。这样一来，截止到2011年12月25日，3DS在日本的硬件累计销量已经突破了400万台，达到了413万5739万台，而达到这个里程碑仅用了44周时间。鉴于发售初期的几个月3DS硬件销量一直疲软，更显其在年末商战中的如虹气势。相比之下，刚于2011年12月17日在日本发售的索尼新掌机PSV首周销量仅为32万1407台，甚至不敌当周3DS 38万7838万台的销量，而在发售后的次周（即3DS创造51万623台纪录当周），PSV的销量仅为8万1387台，销量不足当周3DS的1/6。

软件方面，截止到2011年12月25日，《超级马里奥3D大陆》和《马里奥赛车7》的销量纷纷突破百万大关，分别达到104万2511套和108万2391套。而此前，Capcom也已经宣布《怪物猎人3G》的出货量已经突破百万，这样一来日本已经有三款百万级的3DS游戏。

对于这样绝对领先于对手的成绩，任天堂趁胜追击，于2011年12月27日中午召开网络直播会（Nintendo Direct），通过网络向外界介绍了2012年3月前将要发售的3DS新作情报。其中首次确定了确切发售日的游戏包括：《新光神话 帕尔蒂娜之镜》（2012年3月22日发售）、《女生RPG 灰姑娘生活》（2012年3月8日发售）、《真·三国无双VS》（2012年3月15日发售）。令人意外的是，之前仅公布过少量情报的3DS版《火焰之纹章》新作在直播会上公布了进一步的消息以及发售日！3DS版《火焰之纹章》的正式标题为《火焰之纹章 觉醒》，从直播会上公开的最新宣传影像来看，游戏在画面上进行了大幅度进化，战斗画面以全3D精美画面表现，看上去更有魄力。而游戏的发售日也意外地早，2012年4月19日玩家们就可以在3DS平台玩到这款系列的进化之作。

会后，《节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产》、《生化危机 启示录》、《交响旋律 最终幻想》、《潜龙谍影 食蛇者 3D》等四款游戏的体验版在Nintendo e-Shop上线供玩家们免费下载，而《新·深爱》、《初音未来与未来之星 未来计划》、《真·三国无双 VS》等作品则提供了3D宣传片下载。

软件 SOFTWARE

Falcom公布“《轨迹》系列”最新作《那由多的轨迹》





2011年12月21日，日本Falcom闪电宣布旗下人气RPG“《轨迹》系列”的最新作。新作名为《那由多的轨迹》，依然以PSP为制作平台。

自从“《英雄传说》系列”的第6部《英雄传说 空之轨迹》以三部曲的形式在PC平台推出并分别移植到PSP平台之后，Falcom先后又在PSP平台投放《英雄传说 零之轨迹》、《英雄传说 碧之轨迹》两部完全原创的新作，系列以壮大的世界观、充满魅力的角色以及耐人寻味的剧情，受到了玩家们非常狂热的追捧，目前整个“《轨迹》系列”的累计销量已经突破了130万套。而此次公布的《那由多的轨迹》，不管是在系列的舞台设定、角色，还是游戏系统方面都焕然一新，为玩家们描绘了全新的轨迹物语。游戏将在2012年内推出。从游戏标题中并没有“英雄传说”的字样来看，厂商或许是想让“《轨迹》系列”今后能够慢慢脱离《英雄传说》的光辉独挑大梁，自成一派。

12月 22日



SEGA宣布原暂定于2012年春季发售的PSP新作《黑豹2 如龙 阿修罗篇》的准确发售日期，游戏将于2012年3月22日发售，价格为6279日元。游戏的预约特典为一张名为“真岛的真实摇滚”（真岛のマジROCK）的特别影像DVD。这张光盘中将收录系列玩家非常熟悉的人气角色真岛吾朗主演的音乐视频短篇，影像部分以动画的形式来展现，制作方为“《黑豹》系列”的影像负责工作室Spooky Graphic。此外，本作的原创新曲、与预约特典同名的“真岛的真实摇滚”也将以影像方式收录于这张特典DVD中。特典数量有限，粉丝不可错过。

12月 22日



根据日本人气轻小说《要听爸爸的话》（パパのいうことを闻きなさい！）改编的PSP游戏《游戏也要听爸爸的话》（ゲームでも、パパのいうことを闻きなさい！），发售日确定为2012年4月26日，其中普通版售价6280日元、初回限定版售价为8800日元。初回限定版中除了同样包括完整版的游戏之外，还将附赠Drama DVD一张、游戏角色小鸟游雏的等身大充气抱枕一个、特制透明板4枚、可贴于浴室的防潮海报4张，内容可谓非常豪华。此外，游戏的初回版中还将附带游戏原创PSP主题的下载码一个。

12月 22日



由NBGI发行、根据人气动漫作品《青之除魔师》改编的PSP游戏《青之除魔师 幻刻迷宫》（青の祓魔师 幻刻の迷宫），准确发售日期为今年4月26日，其中普通版售价为5230日元、初回限定版售价为7800日元。其初回限定版名为“蓝色火焰盒”（Blue Flame Box），除了包括完整版游戏一张之外，该限定版中还将包括由原作者加藤和惠全新绘制的四格漫画小册子一本、由豪华声优阵容配音的原创Drama DVD一张、游戏角色クロ的纸模一套，以及特制透明板一块。作为初回封入特典，玩家还可获得游戏的特制卡片一张。

《心跳回忆 女生版 珍藏版 第三个故事》发售日确定，限定版公开



Konami宣布PSP女性向恋爱游戏《心跳回忆 女生版 珍藏版 第三个故事》（ときめきメモリアル Girl's Side Premium ～3rd Story～，以下简称《心跳GS3P》）的确切发售日期为2012年3月15日，即“白色情人节”的后一天。《心跳GS3P》是NDS版《心跳回忆 女生版 第三个故事》的强化移植版本，同样以振翅市为舞台，游戏中不仅可以和一位男生谈恋爱，甚至可以同时和两名男生展开三角恋。

PSP版售价为6090日元，其首批出货被称为“初回限定版”，其中除了UMD版游戏一张之外，还将免费附赠令粉丝们垂涎的Drama CD一张。此外，除了在任何游戏店和网站都能买到的这个版本之外，Konami还在自己的官方在线商店Konami Style推出两款特别限定版“黄金套装”和“白金套装”。

售价为9890日元的“黄金套装”中除了将包含“初回限定版”的所有物品之外，还将包括游戏的迷你手办一套。该手办一套7个，以Q版形象再现了游戏中的7名角色，这套手办只有在游戏的限定套装中才能得到，不会单卖，因此珍贵度非常高。而“白金套装”的售价则高达13040日元，其中除了将包含“黄金套装”的所有内容之外，还将包括粉丝们呼声很高、一直希望进行商品化的游戏角色歌和附加OST一套，与手办不同的是，这套CD也将单独发售，价格为3150日元。



此外，只要在Konami Style提前预约《心跳GS3P》的任何版本，都可以额外获得两大特典。其一为将于今年3月18日在千叶幕张MESSE举办的系列10周年纪念活动“心跳回忆 女生版 文化祭”的入场券先行抽选码一个，其二为带有下载码的游戏明信片一张，玩家可利用下载码来获取PSP专用主题等内容。

12月26日

Koei Tecmo Games宣布PSP游戏《遥远的时空中5 风花记》的发售日为今年2月23日，售价为5040日元。除了普通版之外，游戏还将推出附带了前作《5》的同捆版本，凡购买该版本的玩家可以获得4张特制明信片作为特典。当然，系列一贯的限定版“珍宝盒”也将如期而至，珍宝盒售价为10290日元，其中除了UMD版游戏之外，还将包括项链、设定集、特别CD以及卡片等豪华内容。《遥远的时空中5 风花记》，是《遥远的时空中5》的续作，在《5》中无法攻略的桐生崇、以及新角色林堂（リンドウ）都将成为可攻略对象。此外，本作还将支持与前作的存档联动，如果持有前作的存档，那么在《风花记》中的战斗将会变得更加有利。



12月27日

Konami公布《潜龙谍影 食蛇者 3D》的配件套装。该套装授权HORI制作，将与游戏一起于今年3月8日发售，售价为2981日元。套装中的物品包括多功能主题收纳包一个、3DS用迷彩装饰贴纸一套、3DS主题保护壳、触控笔一支。其中收纳包可放下一台3DS主机以及两盘3DS卡带、两侧的小袋子可放充电器等小物件。保护壳则分为前盖与底部，能够妥善保护好3DS主机，并且就算加了保护壳，主机也一样能够完美放进套件的收纳包中。



软件 SOFTWARE

《机动战士高达》新作登陆PSV



《高达》游戏作品一直与索尼系列游戏主机有着不解之缘，如今，又有一款《高达》相关作品——《机动战士高达SEED 激战宿命》（机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY）要登陆索系主机，这同时也是PSV上第一款正式公布的《高达》游戏作品，其性质可理解为大获好评的“《高达 战争》系列”的外传作品。



“《高达 战争》系列”诞生于PSP早期，原本素质和销量都只能说平平，但是随着一作作的不断进化改良，游戏的品质大为改观，销量也是突飞猛进，成为PSP平台最具代表性的《高达》游戏作品之一。但是自从2008年的《高达 激战宇宙》创造了系列最高销量之后，开发商Artdink便开始着手制作“《超时空要塞》系列”，因此导致“《高达 战争》系列”的新作已经阔别玩家们多时（2010年的《高达 突击幸存者》并非系列续作，而是新系列的开始）。近日，NBGI终于公布了这个久违的系列的续作，而随着硬件平台的升级，其对应机种也从PSP变成了刚发售不久的PSV。

从名称来看，我们可以发现本作是以“《机动战士高达SEED》系列”为基础来进行制作。《机动战士高达SEED》动画版于2002年10月开播，并先后被改编成漫画和多款游戏作品，其续篇《机动战士高达SEED DESTINY》同样有着非常高的人气。在《机动战士高达SEED 激战宿命》中，玩家将扮演一名士兵，操作原作中的各种知名机体，体验《机动战士高达SEED》和《SEED DESTINY》的战争年代（C.E）。

目前已公开的将在本作中登场的作品包括：机动战士高达SEED、机动战士高达SEED DESTINY、机动战士高达SEED C.E.73 观星者、机动战士高达SEED ASTRAY、机动战士高达SEED X ASTRAY、机动战士高达SEED VS ASTRAY、高达SEED MSV。





日本一Software于本日举行的“秋叶原电气外祭2011冬 in 平和岛”舞台活动中，公开了三款新作的情报。其一为《洞窟物语》的3DS版本，另外两款作品分别为一款新作AVG、以及一款完全新作，这两款作品的对应机种和具体游戏名称目前均未公开。对于新作AVG，厂商明确表示并非《流行之神》的新作，但是《流行之神》的粉丝同样能够在游戏中获得满足感。而完全新作则由“《魔界战记》系列”的开发小组负责制作，关键词是“7天使”、“高解析度角色”、“超绝可自由编辑内容”，附图为这款完全新作的角色插图。





5pb.宣布恐怖文字AVG系列《尸体派对》将推出最新作。新作暂名为《尸体派对 2U》（コープスパーティ– 2U），将于2012年内发售，平台依然是PSP，在定位方面，本作并非系列正统作品，而是被定位为外传。目前游戏的临时官方网站已经开设，而在2011年12月29日到31日期间举办的Comic Market81展会现场，5pb.已经在自己的展区向到场者发放这款游戏的主题餐巾纸，早早地开始为游戏造势。此外，系列在PSP平台的第一作《尸体派对 血色笼罩 恐怖再临》，也确定将于2012年1月19日起，在PS Store提供数字下载版。

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。
Lancer

创造信仰

最近总是时不时地碰上一些得意洋洋的任饭，逢人就提销量榜，也有一些一口咬定我是索饭的朋友，都兴高采烈地说要来看我的笑话，要把我以前说PSV种种好处的文章挖出来鞭尸。这真是一群很有趣、很纯真的年轻人，不仅无条件地、欢乐地接受任天堂产品的所有缺陷，而且由衷地为任天堂对手的霉运而欢欣雀跃——这正是对任天堂游戏魅力的最佳证明，在软饭与索饭的阵营中，你很难找到如此纯粹的Fanboy，因为在大多数时候，索饭们热爱的不是索尼，而是在索尼的机子上出游戏的第三方们，软饭们热爱的也不是微软，而是“车枪球”。

纯粹的任天堂主机造就了纯粹的任饭，十几年来任系主机第一方游戏的过度强盛将其大部分用户变成任天堂自身的忠实信徒，而不像索尼与微软的主机一样聚集了各种厂商控。任天堂的世界就像一个单一民族的宗教国家，拥有高度一致的信仰，而PS的王国就像多民族、多宗教的美国，表面上个个爱国，实则各有所属。索尼最可悲的是纵横业界十几年，几乎没有给自己留下任何具有足够影响力的游戏品牌，曾颇具号召力的《GT赛车》如今也被山内一典败得所剩无几。其它如《多罗》、《大众高尔夫》、《比波猴》之流，顶多只能算插科打诨的丑角，博君一笑而已，上升不到信仰的高度。

正因为索尼难以让他的用户产生信仰，当PSV在3DS的大作打压下受尽屈辱，索饭们不是力挺PSV，而是一边咒骂着3DS屏幕太烂、性能太差，一边掏钱买3DS和《怪物猎人3 G》。把自己主机的命运，寄托在一个第三方游戏的身上，结局便是如此。

SCEA早已看破业界的人情冷暖，所以自从进入PS3时代，它不再为第三方花心思，而是痛下决心提升第一方游戏实力，打造了《战神》、《未知海域》、《小小大星球》等极具实力的第一方大作，逐渐让他的用户产生了一些信仰。而SCEJ不仅对第三方“去者不追”，自家游戏也有气无力，开发的是毫无存在感的小成本游戏，连个三线开发商都不如。当年平井一夫上台，业界都猜测他将以增强SCE软件实力为今后战略主旋律。5年过去了，平井一夫已抽身而去，为成为下一任索尼集团社长而努力，SCEJ的实力却有减无增。当年索尼肯花50多亿美元打造CELL处理器，却不愿意花几千万美元为自己的主机开发大作。SCEJ、SCEA与SCEE联手投入数亿美元打造了Home，然后成为世界的笑柄，如果用这笔钱开发大作，索尼如今可能已拥有两个《光环》级品牌。

索尼喊了十几年“从硬件向内容转型”的口号，而在本质上，它由始至终都是一个由硬件工程师们统治的王国。它骄傲地保持自己高高在上的硬件商身分，却忘记了支撑一个巨大的平台，至少需要几根由自己建造的主心骨，否则无论是被抬到多高的平台，一旦承载者散去，终究要落回地面。SCEJ要做的不是开发各种莫名其妙的功能与服务，而是尽一切可能开发出自己的《DQ》或《MH》。当然，为避免第三方的不满，减少与合作伙伴的竞争，应尽量回避与第三方大作同类的游戏类型，开发全新类型的大作。新主机向来是创造新系列的良机，在目前PSV缺乏第三方支持之时，集中全力推出第一方大作才能激活市场。





Darkbaby 真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

风雨同路

2011年12月16–17日，笔者终于圆了20年的梦想，在上海的梅赛德斯–奔驰演艺中心连续欣赏了两场金光灿烂徐小凤经典演唱会。

1080元一张的内场票，对于一介平民的在下而言实在算是价格不菲，同行的友人曾经问我：“她到底有什么值得你如此钟爱的？”

这不禁让我联想起，曾经也有许多了解我游戏喜好趣味的朋友，他们不理解一个对动作类游戏并不十分擅长的玩家，为什么会对任天堂这一家以动作类游戏见长的老铺如此顶礼膜拜。或许，人生的第一印象是永远刻骨铭心的，我听过的第一张发烧级黑胶木唱片就是徐小凤的《行人路上》，而我第一个通关的游戏亦为任天堂出品的《大金刚》，至今回味依然是那样的妙不可言。我也很理解现时那许多和索尼系列主机一起成长起来青年玩家们，他们的偏爱也是理所当然的，只不过我无法理解他们中某些人对于其他厂商品牌毫无来由的憎恶。或许不过是人性使然的爱屋及乌，我常常光顾住家附近的一家广式茶餐厅，其食物口味实际并不见佳，只因店主不时会播放一些诸如《顺流逆流》之类徐小凤演唱的经典名曲……

身边不止一位同僚或朋友在追问：“徐小凤是谁？”

事实上此次演唱会的推广方在进行市场宣传时一度也遭遇了类似的困境，徐小凤虽然是至今为止身价最高的华人流行女歌星，只有同时代的邓丽君差可比拟，不过对于现时主流的80后、90后而言，昔日的辉煌实在过于遥远，只有如笔者这样一些时近中年的风雨同路人，才会始终不渝地珍藏那份感觉。或许有些牵强，徐小凤出道的这一年，恰好也是任天堂初涉游戏事业。而其人在流行乐界登峰造极的1983年，亦是著名的任天堂FC（红白机）登场之时。太多太多相似的起伏轨迹，都书写了那个探戈般跃动的黄金时代！

虽然“任天堂”这个品牌在圈内依然拥有着无可替代的市场号召力，但是对于普罗大众而言却是渐行渐远，即便发售了诸如NDS和Wii这样获得空前商业成功的流行商品亦难以改变其形象。曾经有过这样一个真实的笑话；某直属领导偶然机会看到笔者在媒体发表的一篇任天堂和索尼商业竞争的评论文后，在例行晨会上拍着本人肩膀赞叹道：“我没有想到你居然如此爱国……”在此公眼里，任天堂居然成了一个国货品牌，鼓吹国货抵抗洋货的文章自然便成了爱国的表现。绝大多数的人们，对于任天堂的认识还仅仅停留在红白机时代，几乎成了陈旧和保守的代名词。

大幕徐徐拉开，歌者披着上世纪80年代曾经流行的金色拽尾长裙独处舞台中央，演绎着经久不衰的名曲，依然换得了雷鸣般的掌声和喝彩。就在这一刻，我的心飞向了遥远的彼方，被浓郁的艺术氛围折服。时代在飞速地变幻，曾经有许多红极一时的明星已如过眼云烟般被人遗忘，而舞台中的伊人则以风采依旧，却依然闪耀着夺目的光彩。那个僻处日本京都郊外的游戏老铺，同样经历了无数的坎坷起落，许多同时代诞生的金字招牌或已陨灭，或已黯淡无光，惟有“任天堂”凭借着《马里奥》和《塞尔达》延续着神话般的传说。

演唱会的高潮处，徐小凤特意演唱了一首《恋之火》，当年她正是籍此一举成名，诚如她在现场内心独白所言：“虽然经过了数十年的岁月，我在舞台上的感觉还是和当年毫无区别，惟一变化的只有舞台下的观众，我依然隐隐不安，不清楚他们是否还能一如既往地捧场！”任天堂的“《马里奥》系列”诞生于上个世纪80年代初叶，经过了厂商数十年始终如一的精心打造，俨然成为电子游戏史上最伟大的品牌，然而无论2D还是3D，更不管是家用还是便携，《马里奥》的游戏本质从来不曾有任何蜕化。

曲终人散，人们怀着意犹未尽的心情涌出会场，簇拥行至前面的通衢大道，人流便如江河入海般四散湮没。忽然又莫名心生感慨，即便能在舞台一时聚集万千拥趸的天皇巨星，其人在茫茫尘世中的影响力依然是如此的微不足道，行色匆匆的人们，又有几人知晓方才演出的那一场经典的视听盛宴呢？

游人望远镜





栏目主持 酷洛洛

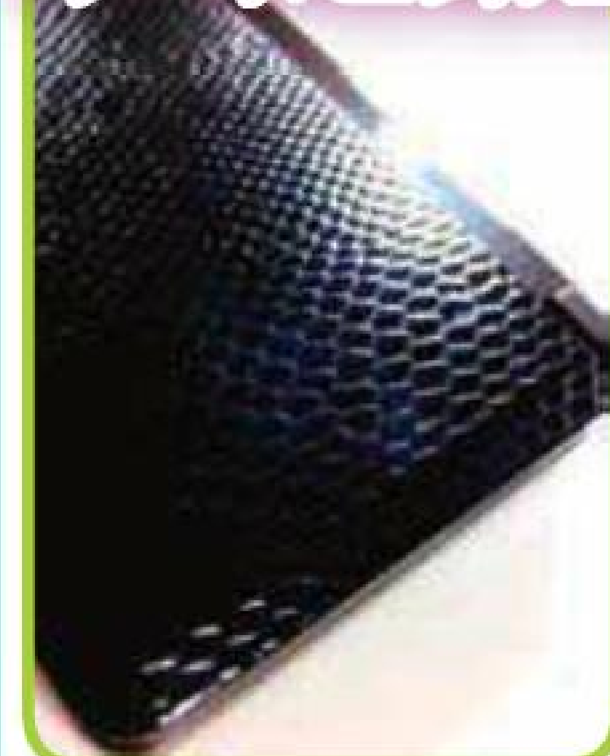
新的一年，有的制作人在自己的微博和博客上做总结，有的在大晒圣诞期间的有趣照片，有的甚至在率先爆料，而这一切都会收录在我们这个记录游戏制作人日常生活点点滴滴的"游人望远镜"中。



小岛秀夫

Konami副社长，"《潜龙谍影》系列"监督

小岛透露全新主题3DS



《潜龙谍影 食蛇者3D》的主题特制3DS，将预定采用"业界首例的蛇纹外观加工"！而预定价格将会于2012年1月20日发表。

2011年12月29日

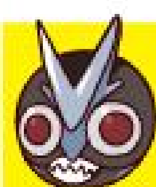


新年去抽签。我是末吉，孩子是大吉。我的运势分析里面写"商运方面无损也无利"。而愿望方面写的是"会达成意想不到的事情"。



贺年卡。写完今天要回信的部分了。贺年卡每年数量都在减少，在这个充斥着SNS和邮件的时代，再看不见往邮箱投寄贺年卡的光景了，让人备感寂寞。说起来，自己最近一次往邮箱投寄贺年卡又什么是时候呢。

2012年1月1日



小岛又爆猛料了，有意入手3DS的可以观望一下哦。



小野义德

"《街头霸王》系列"制作人，目前担任《街头霸王对铁拳》的制作

小野香港游



正在准备亚洲游戏展的舞台。

2011年12月22日



真不愧是SCE，只要坐在后台，就可以看见可爱的Showgirl们一个又一个来来回回，真羡慕。

2011年12月23日



圣诞快乐！以及祝大家新年快乐！

▶图左为小野义德，图右为《铁拳》制作人原田胜宏



是时候要离开香港了，感谢香港的《街头霸王对铁拳》FANS，我们明年见！

2011年12月25日



嗯……请看本人的小编寄语。



稻船敬二

《洛克人》、《鬼武者》、《失落的星球》等著名游戏之父
从Capcom离职担任Comcept与Intercept两个游戏工作室负责人

打工经验

儿子说想去试试做兼职了，原来他已经到这个年龄啦。也让我想起以前自己做兼职的岁月。

兼职时代的自己曾经做过许多的工作。第一份兼职是送报纸，因为送早报太够呛了，所以选择了每天送晚报。现在的小学生不知道允不允许，但在我的时代是OK的哦。

记得送了差不多两年。不管大风还是下雨，放学回到家里都要去报纸店里取报纸，然后往数十个住户送去。记得送报纸的时候还曾经被住户家里的秋田犬轻轻咬过一口。打工赚来钱后来攒着买了一部磁带播放机，当时还挺贵的。



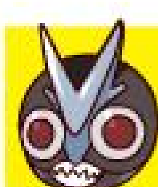
上高中后做的是搬家公司兼职。原本搬家公司需要大学生以上才录取的，不过因为父亲是在相关的运输公司工作，所以就借关系进去了。记得当时给一座拥有3个温泉的大豪宅搬家，有时候还要在没有电梯的大楼从1楼搬到5楼。当时最讨厌搬的不是电冰箱、也不是洗衣机，而是棉被呀，现在的羽绒棉被虽然很轻，可当时的棉芯被子要重得多，而且还得1个人去搬。

高中毕业，进入专门学校后也是以兼职为主，当时还没有这个词，用现在的话说我当时应该算是“自由职业者”吧。那时候还跑当时很热门的单反相机“柯尼卡美能达α7000”的镜头公司做兼职。坐在流水线上组装部件，和周围同为打工的大婶还有年轻女孩一起工作，进行着不同于学生的交流，当时还是十分快乐的。

自己也曾经做过保安，给新开的柏青哥店管理停车场、给跑马投注中心疏导人群，在大阪体育馆里给摔跤以及拳击比赛管理秩序，每次都能遇到不同的场面，真的很有趣。

虽然打工做兼职很辛苦，但享受着期间的过程也就觉得没什么困难了。我认为这份经验对自己的人生是一个重要的财产，期间的工作与相遇会成为自己坚实的力量。所以我也希望自己的孩子可以累积更多的这种“做兼职”的经验，没有舒服的工作，但快乐的工作却有很多，加油吧孩子。

2012年12月27日



让我想起大学的时候做市场调查员的日子，好怀念（大概是因为可以免费吃麦当劳吧）。



寺田贵信

NBGI所属，“《超级机器人大战》系列”制作人

回顾与展望

大家好，我是寺田。2011年要结束了。

回顾这一年，可以说每天都很忙。先是TV版动画《超级机器人大战OG THEINSPECTOR》，然后是20周年纪念作PSP的《第2次 超级机器人大战Z 破界篇》，之后是PS3的《第2次 超级机器人大战OG》的发表，另外对于本作发售的延期，在此诚意致歉。随后还在PS Store推出了几款以前的作品。

对于明年的计划，首先当然是1月12日发售的PSP《魔装机神Ⅰ&Ⅱ》以及《魔装机神Ⅱ》的发售了，后面预定于3月18日会举行20周年纪念活动“钢之魂祭”，1月中旬会有详细的消息放出。

第2次スーパーロボット大戦Z
再世篇
COMING SOON

而随后的项目，相信把《第2次Z 破界篇》打通的玩家们都知道了，目前那款作品正在紧张开发中。不过现在应先集中精神把PSP的《魔装机神Ⅰ&Ⅱ》以及《魔装机神Ⅱ》弄好。当然《第2次OG》也正在开发中，敬请期待。

2011年12月31日



“那款作品”相信大家都知道吧，在下就不言明了（兴奋ing）。

栏目主持：胧月

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

任天堂在圣诞档期果然势不可挡，3个星期间3DS大卖100多万，软件销量的前三不出所料地稳稳落入《马车》、《3D大陆》和《MH3G》这铁三角的手中，前两者双双突破百万，《MH3G》再有2～3周过百万也是妥妥的事情。大家比较关心的PSV首发销量也得以公布，从目前来看首周32万、次周8万的销量算不过不失，毕竟有"圣诞战神"任天堂的强力打压；但考虑到软件阵容、系统BUG、扩展机能的应用等多方问题，前路较为艰巨。

软件销量（日本） 2011年12月19日～12月25日

1 马里奥赛车7

マリオカ-ト7

■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元

— 本周销量 27万7411套 累计销量 108万2391套 3DS

2 超级马里奥3D大陆

ス-パ-マリオ3Dランド

■Nintendo■ACT■2011年11月3日■4800日元

— 本周销量 20万1141套 累计销量 104万2511套 3DS

3 怪物猎人3 G

モンスタ-ハンタ-3（トライ）G

■Capcom■ACT■2011年12月10日■5800日元

NEW 本周销量 15万8302套 累计销量 80万9322套 3DS

作为任天堂年底商战的重量级炮弹之一，《MH3G》很好地完成了自己的任务。即使游戏的操作和主机的设计不是很契合，但游戏本身的素质还是很高的。3D显示的追加以及便利的下屏应用让本作得到了新老玩家的支持，成功达成了100万的出货量，使2011年也延续着"猛汉现象"。

4 雷电十一人GO 光明・黑暗

イナズマイレブンGO シャイン・ダ-ク

■Level-5■RPG■2011年12月15日■5800日元

NEW 本周销量 9万594套 累计销量 23万2052套 3DS

平台的更换让游戏的画面更加精细，加上丰富的动画和语音，让游戏玩起来很有看动画的感觉。华丽的必杀技是该系列特色，而本作新加入的化身系统让热血度再次提升一个台阶，牢牢抓住玩家们的眼球。本作的低难度算是为不擅长此类游戏的玩家敞开了大门，要是能全语音就更棒了。

5 SD高达G世纪 3D

SDガンダム ジ-ジェネレ-ション 3D

■NBGI■SLG■2011年12月22日■6090日元

NEW 本周销量 8万3456套 累计销量 8万3456套 3DS

尽管在3DS这个全新的平台上推出，《G世纪》新作也有着不俗的发挥。战斗画面3D化就不用多说，继《G世纪 世界》将系列的游戏进行方式彻底颠覆之后，这次加入FANS喜闻乐见的双座驾系统，还引入了"《机战》系列"的精神指令，各方面的改进都能感受到NBGI在本作中下的功夫。

6 魔法少女奈叶A's 携带版 命运齿轮

魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE GEARS OF DESTINY-

■NBGI■ACT■2011年12月22日■5229日元

NEW 本周销量 5万2474套 累计销量 5万2474套

7 海贼王 巨人之战2 新世界

ワンピ-ス ギガントバトル2 新世界

■NBGI■ACT■2011年11月17日■5230日元

↓ 本周销量 4万9166套 累计销量 24万286套 N

8 尖帽子与潇洒魔法使

とんがりボウシとおしゃれな魔法使い

■Konami■ETC■2011年12月10日■4980日元

NEW 本周销量 4万2719套 累计销量 10万4852套 N

9 边境之门

フロンティアゲ-ト

■Konami■RPG■2011年12月22日■5250日元

NEW 本周销量 2万9983套 累计销量 2万9983套

10 实况力量职业棒球2011 决定版

实况パワフルプロ野球2011 决定版

■Konami■SPG■2011年12月22日■5250日元

NEW 本周销量 2万9470套 累计销量 2万9470套

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年12月19日～12月25日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	51万629台	413万5739台
PSV	8万1387台	40万2794台
NDSi	5001台	66万7978台
PSP	10万1370台	193万6334台

3DS累计销量：413万5739台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3283万5502台

PSP+PSP go累计销量：1823万7108台





记港版PSV首发盛况

——香港亚洲游戏展2011现场报道



由于2011年的圣诞节刚好踏在双休日，即使在没有将圣诞节定为法定节假日的中国内地，各位同学也能够名正言顺地享受这场圣诞带来的热闹气氛。至于编辑部方面，众小编也和去年一样，在平安夜和圣诞节这两天前往香港进行亚洲游戏展的采访拍摄，给大家带来这一份内容丰富的现场报道。除了展台报道外，当然也少不了采访那些每年请来的重量级游戏制作人，为玩家亲口解答种种问题。与此同时，由于港版PSV在AGS开幕当天同步发售，此趟香港之行对于我们来说也有着双重意义。具体可以留意本篇报道最后，看某位浑水摸鱼的小编带来番外篇（笑）。

文 酷洛洛&狼来了（UCG） 美编 澄香

开幕日=首发日

正如前言所说，AGS于23日开幕当天，也是PSV港版发售的日子，由于港版售价折算人民币后对比日版更为实惠，加之港版PSV 3G版并不像日版那样锁定了SIM卡的网络运营商，其他地区的SIM卡也可以使用，因此AGS现场毫无疑问成为了大家的必争之地。前一段时间香港Sony官网就已经进行了港版PSV套装的网上预售，并且于当天就已经全部售罄，因此首发当天供货量并不多，场内Playstation商店每天只放出500台PSV供玩家购买。所以每天AGS开幕前我们都可以看见会场楼下的购买长龙。





■开幕当天的“首发勇士”们，其中前排的还有我们UCG以及《掌机王SP》的读者。



■工作人员一路在排队人龙中间举牌指示。



■会场在遥远的彼方……



■现场港版入手第一人的观众还有幸SCE亚洲总裁安田哲彦以及SCEE社长安德鲁·豪斯进行合照。

小编半夏AGS排队记

AGS第二天半夏跟随酷洛洛和苍穹来到香港会场，为了躲避过关的高峰人群，三人5点半起床6点就出门了（结果还是卡在关口近两个多小时）！一路乘坐地铁狂转，终于在距开场30分钟的时候来到了会场，此时排队人群早已到会场外了。我禁不住PSV的诱惑，并且心存侥幸地认为自己搞不好能拿到号码，决心体验一把普通读者排队的感觉。最初我以为人群不长，不久就能排到，孰不知排队的人群是分好几段的，好不容易顺着人龙走到最后段，那里已经距会场有相当距离了。

排队的人都被铁栏圈起来，半夏在里头，酷洛洛和苍穹在外头……（请放哀伤的音乐），虽然队伍一直在前进，但是距离会场大门还是有相当远的距离。随着后面的人越来越多，我到了进退两难的地步，在铁栏外的俩人鼓励我既然已经排了就要坚持到底（我早该看到他们此时已经不怀好意）。终于走进会展中心大门的时候，两人决定去会场门口打探派筹情况，于是他们就留下了一个手机没有信号、不会粤语的路痴半夏走掉了……

由于队伍突然改变了行进方向，并没有按照常规路线入场，我没能看到去会场门口的两个人，被人龙带到一个陌生地方的我开始慌了，但是没有办法联络到两人，在尝试了调手机制式、妄想用一台古董手机连网、尝试在没网的情况下登录手机QQ、用3DS连网从微博找酷洛洛……等一系列匪夷所思的折腾之后终于放弃了，安心站在人群中等待队伍前进，船到桥头自然直，大不了一会儿找警察叔叔吧……

以上就是小编半夏排队感想，什么你问结果呢？结果如图——

事实证明半夏幸运=E，比我早10分钟左右排队的人都有筹，而等待我的只有硕大的两个字：售罄！其实在我折腾用3DS刷微博的时候忽然有工作人员来说了一串粤语，忽然间身后的人群都走掉了，笑得很邪恶的酷洛洛不知从哪里出现，翻译道：“他说，售罄了……”



AGS会场 Playstation领衔





■开幕前工作人员在忙于准备PSV试玩台。


■每年AGS内的Playstation商店都有着各种优惠，看观众能不能把握机会了。


■《街头霸王对铁拳》的试玩台，上方的角色装饰与TGS也十分相似。


■看一旁玩PS3的某编笑得多欢。



■PS3的展台规模也毫不逊色哦。



■现场也有一些网游厂商的展台。

和TGS一样，AGS上大多以Playstation平台下的第一方和第三方游戏展台为主，其中PSV无疑是本次AGS上的主角，从入口走进会场，第一眼看见的便是蓝色PSV的试玩展台。SCE在现场提供了大量PS3以及PSV游戏让现场玩家试玩。包括近期发售甚至尚未发售的游戏，其中还有那款PSV版的《怪物猎人 携带版3rd》。而在展区一旁，官方还陈列出PS家族一路以来的个款主机以及相关周边产品。现场Playstation商店推出各种优惠，凡现场购买Playstation产品的观众都可以获得相应的丰富周边。





▲PS家族大集合。

Twins现身代言

开幕当天，SCE亚洲总裁安田哲彦、SCEE社长安德鲁·豪斯、SCEH董事以及总经理项明生，齐齐现身会场主舞台，为AGS大会陈词。每年的AGS大会都会请来香港红星担当代言，继古巨基、容祖儿、陈冠希后，今年作为AGS代言人的是我们熟悉的Twins。两位美女在现场与观众进行了不少游戏互动，期间两人还用PS MOVE进行比赛。大明星上台，外围挤满了观众、坐席挤满了媒体，看游戏与看热闹的观众、报游戏版与报娱乐版的媒体，台下好一个人满为患，小编要举起相机拍照，那叫一个辛苦（汗）。



■SCEH总经理项明生形象向来充满亲切感，这次上台还COS《真・三国无双6》的赵云造型。


■Twins带着PSV上台了。




■两人同台比拼。

明星制作人与玩家面对面

每年的AGS都会请来多位著名游戏制作人上台与玩家面对面，今年当然也不例外。其中包括有PSV研发小组代表岛田宗毅以及若井宏美；《未知海域 黄金深渊》制作人Victor Harris；《街头霸王对铁拳》制作人小野义德与原田胜弘；《最终幻想ＸⅢ-2》制作人鸟山求与桥本真司；《真・三国无双 NEXT》制作人小笠原贤一与庄知彦；以及《终极漫画英雄对卡普空3》制作人新妻良太，下面为小编在现场拍下的舞台照片。而稍后我们更与这些制作人们进行了问答采访。



■鸟山求（左）与桥本真司（右）现场宣布《最终幻想ＸⅢ-2》中文版登陆AGS，玩家可以前往试玩台进行体验。



■鸟山求在展示游戏时被野怪秒杀了……诚然看制作人展示游戏时GameOver，比起获胜要有趣得多（坏笑）。





▲《真・三国无双NEXT》制作人小笠原贤一与庄知彦在台下与FASN进行有奖问答。



■在《终极漫画英雄对卡普空3》和《街头霸王对铁拳》的舞台上，主办方还请来人两名世界级格斗达人MAGO（日本）与Gamerbee（台湾）进行表演赛，之后更邀请台下玩家上场挑战。



►答对问题的玩家可以获得这张由制作人亲笔签名的角色卡片。

▼与现场的幸运观众一同合影。各位从照片中可以猜出哪个小编得奖上台了吗？



■有留意"游人望远镜"的同学们都知道，小野义德（图左）与原田胜宏弘（图右）这对制作人无时无刻不在耍宝，即使来到AGS舞台上也一样……



亚洲游戏，光影十年







今年正值是AGS的10周年，因此大会开展名为"亚洲游戏，光影十年"的回顾专题，在展厅中向不仅观众展示一些10年来AGS所出现过的特别道具，更展出了各年代的游戏主机设备，部分机种非常珍贵。不知道各位能认出几款呢？


















BIOHAZARD




PC Engine




PlayStation 2




Nintendo





一些ShowGirl &Cosplay






这里收集了一些现场的养眼Cosplay照片，小编就不多口舌了，请各位自行欣赏（笑）。




AGS嘉宾制作人现场专访

和往年一样，这次我们获得了SCEH的邀请，参与AGS的制作人嘉宾访谈。这次SCE还特意为国内媒体准备了中文翻译员，因此即使不熟悉日语或者粤语的记者们也能毫无障碍地进行采访工作，可谓十分贴心。

制作团队为你解答PSV的种种疑问



索尼电脑娱乐 商品企划部
企划2课主任
若井宏美
Hiromi Wakai



索尼电脑娱乐 第二事业部
软件开发部部长
岛田宗毅
Kenjo Akiyama

——PSV有一个特殊的拍照功能，可以将看起来像笑脸的物体拍摄进去，然后在PSV里变成一个笑脸头像，这个概念是怎么来的呢？

若井：您说的应该是Welcome Park里的Hello Face功能，之所以有这个功能是因为开发小组在开发PSV的时候，看见了大量类似功能的网页，于是就把这个功能做到PSV里了。

——请问PSV今后是否会对应电视输出？电视输出对于很多玩家来说都是十分方便的功能。

若井：目前PSV还没有这个功能，我们仍在考虑是否要引入，希望玩家在玩到PSV后能将意见反馈回来，然后我们再做进一步的打算。

——为什么要以新的名字来定义PSV，而不是将PSV作为PSP的后续版本，比如PSP 2之类的呢？

若井：Vita其实是拉丁语，翻译成英文后的意思是“Life（生活）”，我们希望这台掌机能跨越游戏的界限，融入到人们的日常生活中，让玩家随身带着它。另外因为它给人一种技术革新的感觉，所以才用全新的名字来定义它。

——有考虑过和其他厂商，比如Face Book、新浪微博之类的社交平台合作吗？



岛田：PSV目前也有类似的社交平台，但最初只考虑了一些在全球范围内知名度比较高的，不过在日后会针对各个地区开发出对应的应用，比如在日本本土就与NicoNico动画进行合作，我们会积极地将当地最受欢迎的相关程序应用放到PSV里。

——是因为玩家的需要还是受到手机的影响才加入触摸屏的功能呢？

岛田：作为一台掌机，我们更重视的当然是摇杆、方向键和按键，而将“触碰”这个理念加入到PSV中是因为觉得如此一来会锦上添花，所以才做进去的，和手机并无直接的联系。至于背触功能，在索尼最初的开发研究会议上就已经提出了这个概念，上层也对这个提议作出了正面的回应，所以也一并加进去了。

——PSV有没有对应PSP Remaster计划的游戏？未来有没有相关的计划呢？

岛田：PSV和PSP其实本身是具有兼容性的，玩家可以通过PSN将一些PSP的游戏下载到PSV上游玩，目前预定在亚洲范围内会有100个左右对应PSV的PSP游戏。

——目前有玩家在玩游戏的时候出现死机的情况，请问这个是游戏的问题还是机器本身的问题？会通过升级补丁来解决吗？

若井：在运行特定游戏的时候确实会出现死机的情况，我们已经和游戏厂商针对这一问题作出了补救，日版的升级补丁已经放出，但港版的目前还没有，不过也会尽快放出的。

——PSV以后会支持浏览Flash的相关内容吗？

岛田：我们目前已经尝试和Adobe洽谈这方面的合作，但还没有推进到详细的合作方案这一



块，不过我们双方都非常配合对方，相信不久后就会有相关的内容发布。

——以往PSP推出过很多款讨人喜欢的颜色，请问这次PSV会和以往一样推出多种颜色的版本吗？

若井：关于颜色的问题我们还在考虑当中，在场的各位觉得什么颜色比较合适呢？（笑）

——红色、绿色、白色等等？

若井：（笑）感谢大家的意见，我们会参考大家的意见继续进行开发的工作。

——请问两位都喜欢玩些什么类型的游戏，有在玩PSV已发售的游戏吗？

岛田：我个人比较喜欢运动型的游戏，比如足球。至于PSV的游戏，目前在玩《真・三国无双 NEXT》。

若井：我偏向于角色扮演类的游戏，之前一直在玩《啪嗒嘭3》，PSV推出后就在玩《小古怪》。

——开发PSV网络部分的功能时，有什么特别看重的地方么？

岛田：首先当然是可以连接上PSN，除此之外还加入了一些定位的功能。而3G功能的支援方面也是我们重视的一块，我们将和各地提供3G网络的运营商合作，这对我们来说也是将来的一个挑战。

——PSV的账户绑定机器，不能像PS3那样一台机器设立多个账号，换帐号时需要格式化机器，在DLC等方面可能会对使用者造成不便。比如日版和港版的DLC内容不兼容，又或者是只有日版的DLC而没有港版的。

岛田：有日版没港版的情况其实是极少数的，反过来说也有个别港服才提供下载的DLC，而日服则没有。

若井：回到账户的问题，PS3的定位是让全家人一起玩，所以会同时拥有多个可使用的帐号。而PSV的定位是个人的私有物品，所以只对应一个属于您自己的个人帐号。

——有考虑过PSV一机多帐号的可能性吗？

若井：（严肃）暂时还没有这方面的打算。

——以后会陆续加入新的功能吗？如果会的话，将通过何种方式更新？

若井：当然会，但具体的更新方式要取决于加入何种机能，可能会通过网络补丁更新，某些功能可能还需要后续版本的机器来支持。



揭开《黄金深渊》的光芒面纱



SCE旗下Bend工作室，《未知海域 黄金深渊》制作人

Victor Harris



——由你们工作室制作的“《未知海域 黄金深渊》”的续作目前已经在开发中了吗？会登陆PSV、PS3又或者是PS4的哪一个平台呢？

Victor：其实目前已有后续作品的计划，但暂时还不能公布，相信该作会帮我们工作室赢得大家的赞誉。

——请问本作为什么没有联机的部分，是否会通过DLC来追加联机的内容呢？

Victor：我们Bend工作室的制作人其实并不多，顽皮狗那边有近200个制作人，而Bend的话只有40多个，因此《黄金深渊》作为PSV平台上的第一部作品，我们希望能将精力全部集中到单机的部分，务求令游戏做到最好，而目前也没有其他关于联机部分的计划。

——相比起普及度较高的PSP，在PSV平台开发游戏的优势在哪里？

Victor：PSV作为PSP的升级版本，多出了一个右摇杆，玩家的操作体验肯定比PSP的要好，画面当然是只升不降的，像《未知海域3》已经是PS3上的第三部品，顽皮狗为此也用了几年的时间来开发游戏引擎。我们的工作室也一样，如果将来有新的作品，它必然会越做越好的。

——相比起PS3版的《未知海域》，有哪些是因为机能的限制而无法做到PSV上的内容吗？

Victor：我们不主张玩家将PSV和PS3的《未知海域》拿来做比较，因为它们完全是两个不同的游戏，比方说PSV版有触摸功能供玩家在游戏里去完成一些解谜的动作，这一点PS3版就无法做到，毕竟作为PSV平台的第一个游戏，两者之间肯定会有一些不同之处的。

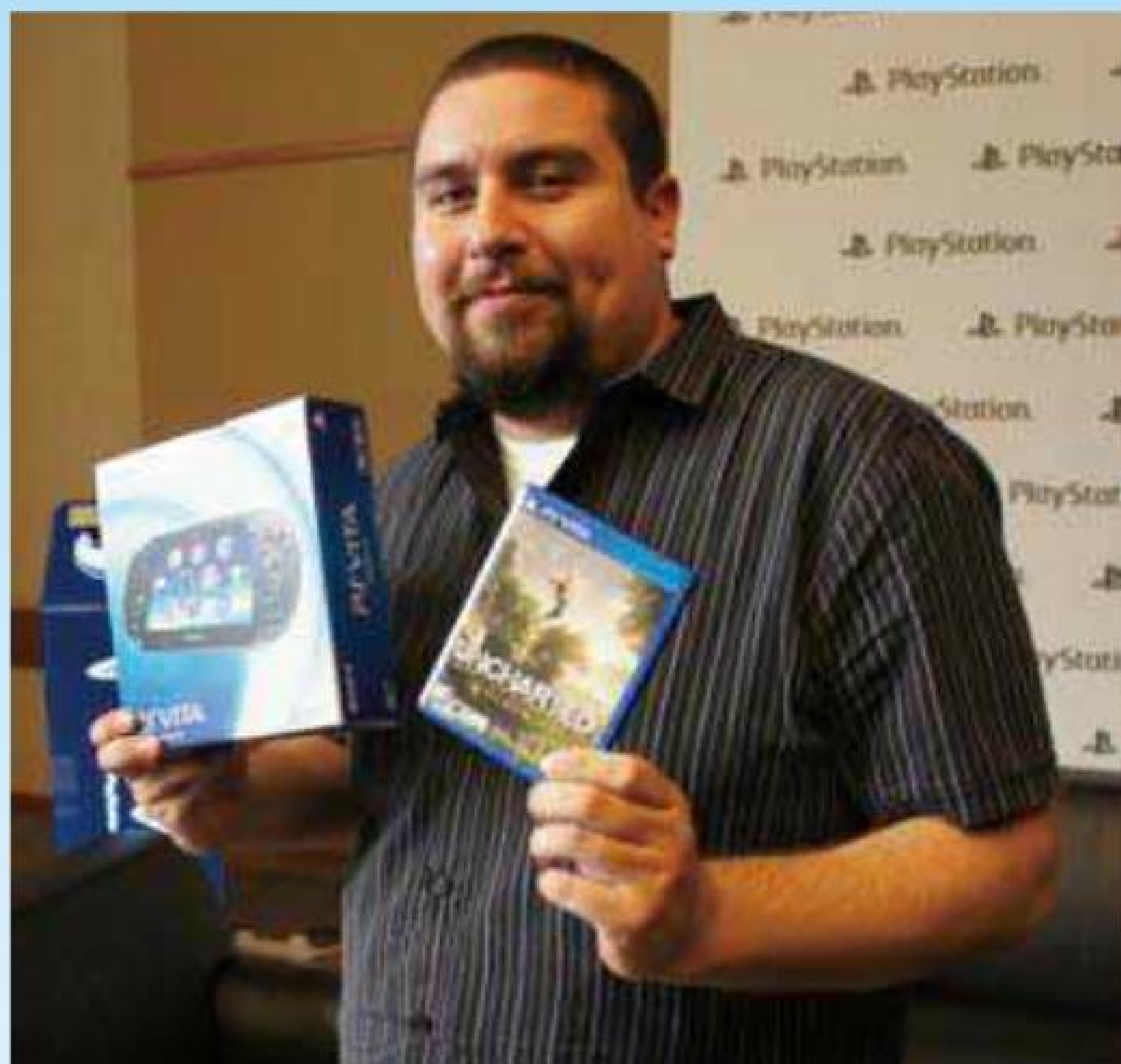
——您希望《黄金深渊》达到什么样的销售成绩呢？

Victor：（笑）我希望每一个买PSV的玩家都买一张《黄金深渊》。

——本作的开发用了多长的时间？

Victor：接近两年吧。





——玩家们都觉得从初代《未知海域 德雷克的宝藏》到《未知海域2 纵横贼道》的进化非常大，如果Victor先生制作《黄金深渊》续作的话，画面等方面会有提升的空间吗？

Victor：如果出续作的话，各方面的提升那是必然的，但我们对目前PSV平台的《黄金深渊》已经非常满意，所以续作的目标将会定得更高。

——如果出续作的话，PSV版的剧情会和PS3版的有更多的关联吗？

Victor：大家都知道本作的剧情在初代《未知海域 德雷克的宝藏》的故事之前，《黄金深渊》只是德雷克多次冒险中的其中一次，我们也希望能在未来的日子里将更多的故事带给玩家。

——《黄金深渊》会在PSV平台上成为一个独立的系列吗？

Victor：《未知海域》将来还会在PS3和PSV平台上登陆，除此之外还会推出相关的小说、漫画等周边，我们会尝试通过更多的媒介去表达《未知海域》的故事。

——人们总把“《未知海域》系列”和电影《印第安纳琼斯》做比较，您觉得两位主角——德雷克与印第安纳琼斯之间有哪些相同之处？

Victor：《印第安纳琼斯》是一部出名的动作历险大片，琼斯是一个冒险英雄，德雷克和他的相似之处在于他们都会为了完成自己的目标而将生死置之度外，永不言弃。

——2011年里您最喜欢的游戏是？

Victor：当然是《未知海域》啊（笑），如果不把它计算在内的话，我会选《蝙蝠侠 阿克汉姆城》，之前用了两年时间来制作《黄金深渊》，现在终于有长假来慢慢品味这个游戏。

——Victor先生你常拿着一个硬币在手上，是不是因为受到《蝙蝠侠》里双面人的影响呢？

Victor：这个硬币对我来说相当于一个幸运币吧，我自己本身也很喜欢双面人这个角色，当我遇到难以选择的事情时，有时候也会通过掷硬币的正反面来下决定。

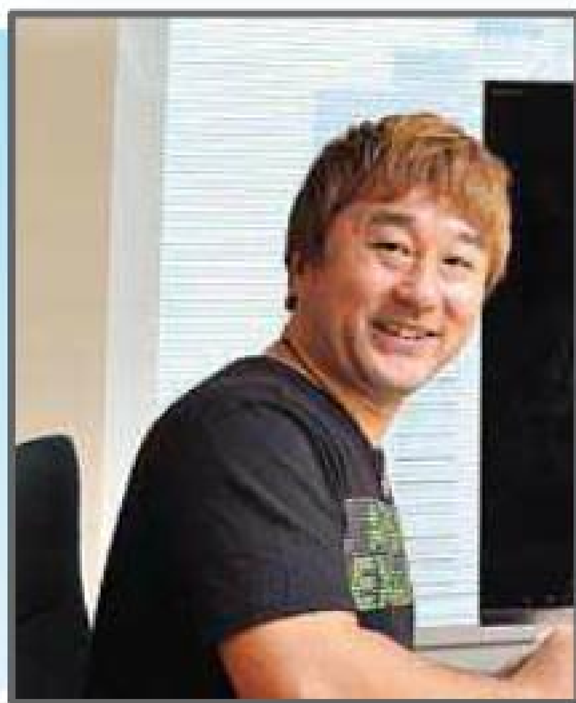
——《未知海域》这个游戏的本身就很有电影的味道，是否考虑过将其电影化呢？

Victor：其实我们已经在准备拍摄《未知海域》的电影，但角色的人选和故事的内容还没确定，估计在未来几年内才会公布相关的信息。虽然德雷克的人选还没确定，但肯定是一个身体强壮的人，因为在拍摄的时候肯定需要他的协助，做出大量的动作捕捉来放到电影或游戏里以提升真实感。

——听说Victor先生对中国的文化挺感兴趣的，那么会考虑将次作的舞台定在中国吗？

Victor：我们时常去发掘一些可以用在游戏里的场景，而中国是一个历史悠久，并有着各种传说的国度，挺适合作为游戏的舞台，将来很有可能前来取景。

《街头霸王对铁拳》的耍宝访谈



Capcom所属，CS开发统括部副统括兼东京制作部部长

小野义德

Yoshinori Ono



NBGI所属，“《铁拳》系列”总制作

原田胜弘

Yoshinori Ono

——请问《街霸对铁拳》的登场角色是以什么为原则选出来的？

小野：根据我的喜好（笑）。

——那为什么你最喜欢的布兰卡没有登场呢？

小野：其实我本来想告诉你我是开玩笑的，但是你一本正经地相信了我的答案，所以我现在在想应该怎么回答你好呢。大家都好严肃啊，如果我开玩笑后不立即告诉大家我在开玩笑的话，那是不是就已经被写到报道里面去了呢（笑）。《街霸》这边主要是让一些平时大家耳熟能详的角色登场，我们在美国公布了要做这个游戏的消息之后，不少玩家都在通过网络给我留言，说想让自己喜欢的角色登场。至于《铁拳》的选角其实也是由我自作主张，基本没有管原田先生的意见。那个，大家如果觉得好笑的话可以笑一下啊！

原田：我们接触过很多媒体，感觉中国的媒体是最严肃认真的，其实大家可以不用这么拘谨，你们真的不打算笑一个吗？

小野：如果我现在脱裤子会让大家觉得好笑的话，我会脱的噢，我真的会脱的噢！我要脱了哟！（此时主办方适时出面制止了小野先生接下来的举动）

——《街霸》和《铁拳》都是非常成功的格斗游戏，为什么会有将他们做到一块儿的想法呢？

小野：先开个玩笑，是为了赚钱！

原田：其实我们一起合作还要给许多类似授权费用的杂费，没有两个游戏合作就能牟取暴利的这种说法，所以初衷并不是为了赚钱。

小野：从《街霸Ⅲ》到《街霸Ⅳ》经过了十年的周期，期间“《铁拳》系列”却一直在出新作，让人觉得《铁拳》的进度已经超越了《街霸》，看到这种势头，我就和原田先生商讨说不要让这股热潮停下来，聊着聊着就聊到了合作，于是就产生了将两个游戏结合到一起的想法，希望会有更多的粉丝来支持我们！

——大家都知道《街霸》和《铁拳》是完全两种风格的游戏，那么在制作《街霸对铁拳》时，平衡性方面会作出怎样的调整？

小野：这是个经常被人提及的问题，实话说我



本人并没有特别在意游戏平衡性的问题。当我从原田先生那里将《铁拳》的角色“借”回来之后，我就把他们当作自己创作出来的角色，所以不会有因为他们是别人游戏里的角色所以要作出特别调整的想法。话虽如此，但并不等于我无视了《铁拳》角色的风格和粉丝的意见以及诉求，在合作之前我已经从原田先生那边深入了解过《铁拳》这个系列的特点，然后再着手开发游戏，所以最后会做成怎么样，我个人是非常期待的。那个，我说原田先生你是不是睡着了？（推）

原田：（迷糊）啊？什么？哦，我没有睡着，只是稍微分神了一下，在想刚才会场上那两个可爱的女生的……

小野：这算哪门子的采访啊！太差劲了！拜托各位千万不要写进去啊！

——可否透露一下PSV版与PS3版《街霸对铁拳》有什么异同点呢。

小野：不~告~诉~你~哟~

原田：PSV版的游戏会应用到背触板的功能。

小野：如果用背触板的功能，也许可以做出一些“肮脏”的动作噢，怎么大家的反应好像不大期待似的？可能各位觉得我在开玩笑，不过其实我是认真的！比方说用背触碰一下风间飞鸟，她就会作出一个惊讶的动作并发出“啊~”的声音（模仿飞鸟的样子）。

原田：看来大家还是不相信啊，小野先生，那我们真的把这个做进去吧。

——听闻本作会对应PSV的Near功能，那将会用这个功能来做些什么呢？

小野：那个，其实我是上周在日本买到PSV后才知道原来有Near这个功能的，所以已经来不及做到游戏里了。大家不要让索尼知道这件事啊，所以请在报导里写我们会积极使用这个功能吧（笑）。

——《街霸》和《铁拳》两边的玩家对本作都有什么样的评价呢？会不会都认为这个游戏两边不讨好？

小野：确实有不少玩家是这样反映的，就像《铁拳》的FANS玩家在看到合作的游戏后，首先肯定会惊讶，随后也许还会生气，质问制作人为什么弄个这样的玩意儿出来。其实在制作这个游戏的期间，我们一直有因为玩家的声音而对游戏进行调整，并尽量将试玩版投放到像AGS这样的展会中，让喜欢两个游戏的玩家去尝试并将意见反馈给我们。到现阶段，一些核心的玩家虽然已经接触了本作，但还未能完全接受这个游戏，我们会加大努力让两边的粉丝都喜欢上这个游戏的。因为游戏还没有发售，两边的玩家目前还处于观望状态，所以很难全面地回答这个问题。不过原田先生已经在许多地区做过回访，相信他能更好地解答。

原田：角色登场数超出了玩家们预期的数量，所以这方面算是比较满意的。作为一个全新的游戏，本作里既有《铁拳》的规则，也有玩《街霸》的感觉，因此两边的玩家持有不同的意见是很正常的事，如果能吸引到一些原本不玩格斗游戏的玩家来尝试本作的话，那就已经算是一个成功了。

小野：话说本作故事的剧情还被原田先生称赞过呢（得意）。

原田：瞎说，没有的事，我个人认为《街霸》的剧情真不是一般的烂，因为大家本来就对剧情没有什么期待，所以也没有玩家对剧情有过意见，本作也是这种情况。相反《铁拳》的剧情就经常成为大家的话题，建议各位回去看看《街霸Ⅳ》的片头和结局，你就会发觉这个游戏的剧情要多烂有多烂。

小野：其实原田先生本身是很喜欢《街霸》的剧情，只是因为羞涩所以才故意说成这样。

原田：瞎说！《街霸》这个游戏确实做得还不错，但拜托不要再跟我提剧情了。

小野：当初将《街霸》的剧情发给原田先生看的时候，他就打电话过来说这个故事写得跟垃圾似的，还质问是谁创作的剧本。而我一边听原田先生骂剧情，一边告诉员工们说原田先生在称赞我们的游戏和剧本，所以至今那位撰写剧本的人都一直以为原田先生是喜欢他的剧本的。

原田：改天我写封信去告诉他事情的真相吧。

——《街霸对铁拳》已经有相当的完成度，而另一款《铁拳对街霸》却没有太多消息，请问原田先生能否透露一些相关的情报？

小野：（插嘴）你提的这个问题完全没有意义



啊，要说为什么的话，那是因为他（指着原田先生）连一页的计划书都还没开始写。

原田：情况还不至于像小野先生说得这么差，前段时间我就在网上向玩家们咨询意见，比如希望哪些角色登场等等。

小野：这和你完全没有开始写计划书有什么区别吗?

——两位觉得格斗游戏还有什么地方可以革新的吗?

原田：这个问题很难回答呢，不过肯定还有进化以及革新的空间，问题就在于玩家是否能跟上进化的脚步以及革新的内容是否有趣。

小野：在这方面我们都想有一个很大的突破，但目前还有很多细节方面的问题在处理，不少问题都影响着进度，必须优先解决掉，进化就会受阻于这些小问题。

——《街霸对铁拳》是否会出加强版呢?

小野：是否会出加强版，有很大一部分原因是取决于玩家的意愿，目前还没有考虑出加强版，但版本升级倒非常有可能。

——下载内容方面，会追加下载角色或先放出体验版吗?

小野：试玩版的话有点难度，因为我们很难决定让哪些角色在试玩版里登场，如果玩家在试玩版中没有看到自己喜欢的角色，那么反馈回来的意见也许不够全面，所以我们更倾向于在各地开展试玩会。反正原田先生那边的《铁拳对街霸》完全没有进度可言，将来在他累死累活开发游戏的时候我再慢慢想DLC的内容来打发时间好了（和媒体一起大笑）。

——冒昧地问一下，《铁拳》这部电影的剧情似乎表现平平某些地方甚至还有点强差人意，原田先生是怎么看的呢?

原田：其实最初看到这个剧本的时候，我马上就冒火了，认为这种剧情让粉丝们情何以堪。写剧本的佐藤先生就告诉我，作为一部电影来说，一般在结尾处都必然有高潮部分，比方说有一个最终BOSS，你将他击败后就迎来结局。我听过之后也觉得是这么一回事，这部电影在不怎么接触《铁拳》的人群中还是有不错的反响的，这也正是我们所希望的，能向更多的玩家推广《铁拳》这部作品。

——在电影里，有一幕是凌晓雨裹着浴巾并让头发自然垂落下来的，有考虑过将这个造型收录到游戏里面吗?

原田：这一点我都完全没有想过，没想到这个造型的人气这么高，我会郑重地考虑这个建议的。

——是否考虑过在PSV上推出《铁拳》的作品呢?

原田：我个人觉得PSV是个不错的平台，但目前还没有这方面的计划，关于这个问题也会取决于有多少粉丝希望我们在PSV上推出游戏。

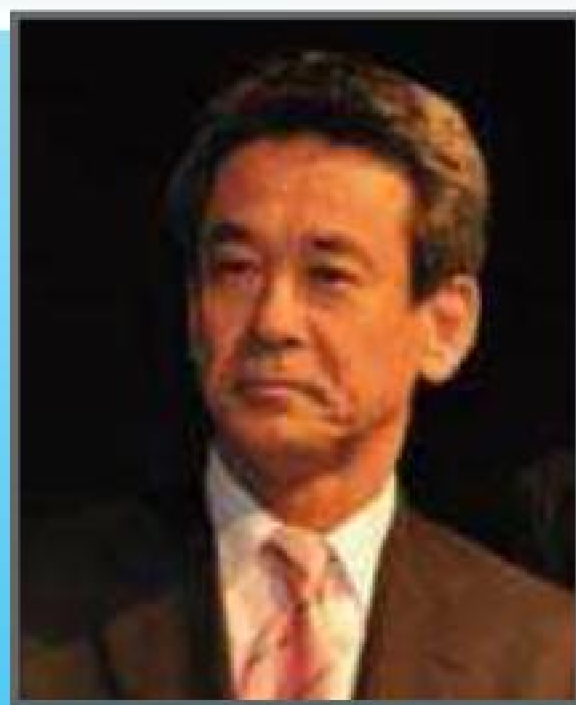


透露一些关于PSV上的《FF》消息



Square Enix第一开发部制作人，《最终幻想FFⅩⅢ》、《FFⅩⅢ-2》监督

鸟山求
Motomu Toriyama



Square Enix执行董事，第1开发部法人董事

桥本真司
Shinji Hashimoto

——中文版《FFⅩⅢ-2》的推出对于亚洲玩家是个好消息，今后系列的相关作品是否都会推出中文版呢? 比如PSV的《FFX》。

桥本：这方面我们也会努力去争取的。

——在TGS上桥本先生宣布了PSV版的《FFX》，请问在场可否稍微透露一下有关本作的一些消息么?

桥本：目前已经基本完成了，我们正在进行技术测试。2012年是“《FF》系列”的25周年，这一年里我们会推出许多该系列的相关作



品，而PSV版《FFX》正式作为25周年纪念作的其中一环，具体消息我们也会尽快向各位公布，敬请期待。

——请问《最终幻想 零式》今后会不会考虑推出续集呢？

鸟山：这个目前我们还没有计划呢，虽然其他小组的制作成员目前还在工作中，但《最终幻想 零式》以及《FFⅩⅢ-2》的工作小组目前都放长假去了。

桥本：不过鸟山先生除外（笑）。所以等他们回来的时候我也会去跟他们征求意见的。

——“《寄生前夜》系列”在《第三个生日》之后会不会继续推出续作呢？

鸟山：由于制作小组刚结束《第三个生日》这个项目，所以暂时还没有相关的计划。

《无双NEXT》是成功的试验作吗？



Koei Tecmo Game 软件1部制作人，《真・三国无双NEXT》制作人

小笠原贤一

Ogasawara Kenichi



Koei Tecmo Game 软件1部经理人，《真・三国无双NEXT》监督

庄知彦

Tomohiko Sho

——请问制作人当时是如何考虑在《真・三国无双 NEXT》融入各种背触板元素呢？

庄：其实这次开发本作的目的也是希望可以完全活用PSV的硬件机能，因此在本作开发的初期阶段，我们就已经决定加入背触板的元素了。

由于《无双》始终要追求那种爽快感，因此我们利用了神速乱舞来尽量发挥PSV背触板的操作。虽然实现方式以及操作方法都十分简单，但由于以这种形式来表现还是第一次，所以带给玩家也是一种全新的体验。

——请问本作是否在刚得知PSV的时候就开始着手开发呢？

小笠原：项目其实是从2010年11月就开始进行了，直至2011年1月期间我们都一直在进行一些会议，随2011年1月PSV正式发表后，我们就开始全力开发了。

——请问在PSV这个新平台上开发游戏，期间制作人员有没有出现一些困难或者一些趣事呢？

小笠原：在PSV这个崭新的平台上，如果让《无双》得以充分的发挥，例如在PSV上表现流畅而优异的画质，运用其网络功能等方面，其实这些方面对于开发人员来说每一件都是具挑战性的事情来的。

——有没有打算推出本作的中文版呢？

小笠原：这个问题不太容易回答呀，要是大家购买PSV之后能够玩这款游戏，并且多提一点意见出来，我们一定会考虑的（苦笑）。

——请问编辑模式今后会不会考虑更多的互动方式呢？例如将自己创建的武将分享给其他玩家使用之类的。

庄：新的互动方式暂时还没有计划，不过本作中自己创建的武将其实已经可以作为敌方武将





出现了其他玩家的游戏中了。另外在争霸模式中，如果玩家成功俘虏敌方的自建武将，就能够夺取该名武将身上的武器和防具，也希望玩家去尝试一下。

——《真·三国无双 NEXT》今后能否与PS3上的《无双》作品进行联动呢？

小笠原：虽然我们目前尚未最终确定，但是我们已经积极去考虑这方面的内容了。

——近年来《真·三国无双》类作品的角色渐趋美型化，请问其中是否把女性玩家的需求列入其中呢？

庄：其实也不是因为这个原因的。毕竟随着主机的硬件性能加强，角色在画面方面的表现也会有所加强。当然这其中也不排除当今的主流趋势，但也并不是因为这个原因而有意让角色变得美型化的。就我个人的意见，其实更希望可以加入一些样子更为粗狂的角色的（笑）。

——今后本作的DLC会不会考虑和其他厂商的游戏进行相关的合作呢？

小笠原：本作目前并没有这类与其他厂商直接的合作内容的，《真·三国无双》会维持三国的世界观，而《战国无双》也是一样。至于同公司作品间甚至与其他厂商的互动，作为《无双》系列的扩展，相信在《无双大蛇》这系列可能性会高一点。

——今后"《无双》系列"在PSV平台上有没有什么新计划呢？

小笠原：虽然目前阶段还不能详细告诉大家，不过《真·三国无双 NEXT》这次作为系列的试验性作品在PSV上推出，让我们了解到如何在PSV上表现游戏画面以及战斗效果，这次的经验为我们今后在PSV上推出系列作品提供了有用的参考。

——最近越来越多其他的厂商推出"无双"类型的游戏，作为这类游戏的创始公司，会不会感到危机感呢？

小笠原：当然也不会说完全没有危机感，做游戏这一块许多时候都需要不断进取的，我们也会从一些新出的同类游戏或者其他游戏中学习好的地方，然后去超越对手，这也是一个良好的循环，我们今后也会尽力去做出素质的游戏，来让玩家得到满足。另外我自己在这类游戏的工作累计经验已经有11年了，从掌握的技巧来说，相信也不会那么容易就会输给其他对手公司的（自信状）。

——正如制作人提及，《真·三国无双 NEXT》是系列在PSV上的试验性作品，那请问制作人对本作的表现是否满意呢？

庄：当然也不会说完全满意的，但我们也是尽力将本作做好了。无论游戏也好、PSV也好，他们都有一个延伸的过程，而我们这款PSV上的《无双》也有着改良的空间，今后也会尽量做出让自己满意的作品给玩家的。

小笠原：虽然本作有着很高的完成度，但其实还有许多可以改良的地方，在这个充分利用网络功能的PSV平台上，我们可以通过下载内容来完善以及丰富游戏的内容。因此我们也希望可以看见更多玩家的反馈。

——如今很强调游戏与玩家之间的互动，请问PSV的《无双》今后会否尝试借助PSV的拍照功能，将玩家的样子放入到自建武将当中呢？

庄：其实在开发本作期间我们也有考虑过这个功能，但因为考虑到与游戏各方面的配合，最终我们还是没有采用的，不过在其中的"无双抓拍"小游戏中我们倒是采用了这个功能。其实不只是PSV，在PS3上我们今后也会探索其中运用摄像头的可行性的。



《UMVC3》PSV版的吸引之处



Capcom所属，大阪开发部所属制作人，《终极漫画英雄对卡普空3》制作人

新妻良太

Ryota Niitsuma



——《MVC》这系列也算出了好几作了，想问一下新妻先生在本作里用了哪些地方去吸引玩家呢？

新妻：《MVC2》推出距今其实已经有十年的时间了，之后我们一直都有听取玩家们的反馈，并且对新角色进行投入。要说本作《UMVC3》吸引玩家的地方，应该是游戏的收录内容的丰富程度吧。

——《UMVC3》中我们看见不少非格斗类的角色，想问一下新妻先生，在设计这些角色的招式时有没有什么要注意的地方呢？

新妻：这些原本就不是格斗类的角色，在游戏中也不会刻意去做出格斗动作的，更多会从他们本来的设定以及在原作中动作中，考虑怎样去改变为攻击的招式。

——那请问新妻先生为何会考虑把《逆转裁判》的成步堂带入到本作呢？

新妻：其实制作完《MVC3》之后，就已经有FANS希望在下一作可以加入成步堂这个角色了。另外这个系列原本也是一个比较热闹的游戏，所以我们也希望在本作中不只是加入格斗类的角色，而是从更多类型的游戏中引入新角色。我们就觉得把这个在原作中完全没有打斗镜头的成步堂加入《UMVC3》中会变得比较有趣，所以就采用了。



——在PSV版中我们可以通过触摸屏去进行一些连段动作，请问本作在与PS3版联动时，能否通过PSV作为控制器，在PS3上用触摸屏来施展连段呢？

新妻：基本都是可以做到的，只是在施展连段的时候需要一些时间去习惯。

——Capcom在格斗游戏制作方面造诣颇深，正如同公司的“《街头霸王》系列”，那想问一下新妻先生，“《MVC》系列”是想带给格斗玩家们什么样的感觉呢？

新妻：其实《MVC》中众多登场作品角色，是希望向玩家呈现出一种“梦幻对决”的感觉。另外正因为同公司有《街头霸王》这个系列，我们在制作这款游戏的时候，可以从另外一个方向去发展格斗游戏，尽量让游戏的出招方式简易化，降低游戏的门槛，让更多的玩家去享受格斗游戏的乐趣。不过也希望大家不要误会，虽然本作降低了格斗游戏的门槛，但并不代表没什么研究性，也充分体验出Capcom格

斗游戏的精髓的。

——请问新妻先生觉得PSV版《UMVC3》相比家用机版有哪些更为吸引人的地方呢？

新妻：在PS3上我们可以在家中与身边朋友或者登录网络进行对战。然而PSV版借助PSV的特性，我们可以拿着它随时随地地进行对战，而不再局限在家中。另外PSV版也有许多独有的功能，相信就是已经买了PS3版的玩家，也会觉得购买PSV版是物有所值的。

——“《MVC》系列”中的“Marvel（漫画英雄）”与“Capcom”分别代表着欧美以及日本的文化，请问制作小组在制作游戏的时候有没有自己的偏向性呢？

新妻：我们确实有意识到美国方面的市场，因此《MVC》中的“Marvel”也理所当然偏向美国方面多一点。我们也做过一些调查，虽然最近“《漫画英雄》系列”的作品频频电影化，如钢铁侠、美国队长这些角色也开始为人所熟悉，但漫画中的角色，更多还是为美国玩家所认识，所以在选用角色方面我们也会注意这一点。当然这并不代表我们把游戏做得太美式，毕竟像《街头霸王》这类作品代表了日本游戏角色的象征，因此在设计理念方面，我们并没有特别偏向的。

可能有些同学觉得香港的AGS和TGS一样只远观而不可亵玩，但其实从大会统计的数据中我们可以了解一下信息：

累积入场人次　万，女性入场人数占　成，大会录得　万旅客参加此次盛事，较去年多2%，当中内地旅客占　成。



——换句话说，本届AGS期间，内地观众的进场人次已经达到6万人次以上。随着内地游客前往香港变得越来越方便，相信今后AGS的观众中内地玩家所占比例还会上升。其实从采访过程中，小编也能感受到SCE开始对内地媒体的重视，而前段时间SCE更在广州设立了地区分部，这次AGS的厂商以及嘉宾联系，除了SCEH外也有劳他们的帮助。虽然不知道家用平台主机何时会以“游戏机”的身分走进内地市场，但我们已经可以看见好的开始。

AGS番外篇
浑水小编的香港PSV购机游记

以下内容仅仅是以白菜的主观视点来记载一行人的香港购机游记，请不要抱有过度的期待。如果有在安检处工作的读者或读者亲戚，请务必不要让他们看到这篇文章……

文　白菜

在近来两辑“火热秘技”栏目的前言版块中，白菜我经常就PSV的购买计划发表感想。从一开始的熬夜排队等首发，到后来的香港亚洲游戏展（简称AGS）媒体入场抢先手，计划一直都在不断变化中。因此直到12月23日当天早上出发，本人仍旧无法消除心中的不安：要是媒体入场不许买，必须跟着玩家们排队，那当媒体还真是亏大了啊……

23日当天出发的除了小编以外，还有一位颇让人意外的客人：UCG长期撰稿人，同时也曾在“洛克人世界”栏目客串的“鞋恶地主”童鞋。为了第一时间购入港版PSV，地主童鞋于22日从外地来到了编辑部，并悄悄以一顿宵夜买通阿鲁的门路从而闯进了白菜与阿鲁的宿舍。于是早上一行3人浩浩荡荡地奔赴刑……奔赴福田口岸安检楼。白菜与阿鲁顺利过境，而地主因为港澳通


■会场啊，它全是人……

行证办理的是带团过境，大清早的6点多钟过境处连鬼影都看不到几个，于是多耽误了10来分钟，最后用200大洋找人帮忙带过。正当我们为地主被人狠宰义愤填膺之时，当事人大手一挥：为了PSV，值！于是，白菜顺利第二次踏上了香港这块土地。

什么，你说乌冬？那个没有兄弟情谊的家伙为了留着通行证看AKB，放弃了与战友同行的机会，丢出7000港币叫我们帮忙带。对于此等恶劣行径，大家只能表示遗憾，希望有关部门能够从严处理。

稍微扯一下出发前一天的情况：由于乌冬临阵逃脱，白菜、阿鲁与地主三人就只有阿鲁有一点地理常识。于是一张谷歌地图扫描版就进入了我们的背包，指引着部队前进的方向。转乘三次地铁后，一行人来到了目的地湾仔，离开地铁站一路向北。从谷歌地图上看距离，本以为路程要持续个10分钟以上，没想到在商场中转来转去竟然就找到了排得密密麻麻的一队长龙。原计划就要排队的地主看着蜿蜒而去的黑色人流，深深地吸了一口气。

顺着人流的方向前进，果不其然来到了香港会议展览中心。在给即将前去排队的地主照下临走前慷慨赴死般的纪念照片后，靠着两张名片，我与鲁叔忐忑地挂着记者证进入了会场。要是媒



■大人物们按下闪石水晶的精彩瞬间。

体不给卖怎么办？要是媒体不给卖怎么办……进入会场后正值记者采访时间，香港的大人物们正在舞台上畅所欲言。不懂粤语的我们根本就不知道他们在说什么啊哈哈哈（摊手）。在鲁叔拿着相机四处流窜作案时，我们遇到了早前一天来到会场的UCG胜负师——据悉记者必须等到排队的玩家买完后才能购买，但是会场里似乎有800台以上的PSV，所以应该还是有我们份的。安心之后我们在会场里转悠起来，玩了一些展示着的游戏，其间与后来来到会场的胧月、UCG狼来了、九兵卫一行人碰头，还见到了“机器人格纳库”专栏撰稿人BK以及A9VG论坛的女性玩家sakoro。另外近来沉迷于《白与黑》卡牌的本人在鲁叔的怂恿下，入了一套《MELTY BLOOD》标准包+10个补充包以作收藏——在购买PSV之前就先出血，还真是让人始料未及（笑）。

早上10点，排队的玩家开始涌入会场。第一位排到PSV的玩家接受了UCG的采访，据悉他们（前8名都是一伙人一起排队的）在排队处熬了两个通宵，听得我心里暗暗咋舌：一山还有一山高，我们这些撑死只想排一晚上的人真是弱爆了！此时印堂亮得发黑的鲁叔被读者认了出来并要求合影，这是实实在在地晒存在感啊！看着络绎不绝的购买者们，祈祷着“不要卖光不要卖光”的我们，最终等到的却是一个坏消息：今天现场只有约400多台PSV，现在购买号码已经全部发完，不要说我们媒体，就算是后面排队的玩家也是买不到的。一时之间绝望的气氛蔓延开来，而此时本应排队的地主也出现在我们面前，似乎是因为出了什么差错而没有排进队伍。战士们聚集起来后，我们当机立断做出了一个艰难的决定：撤！

一同离开会场的有本人白菜、阿鲁、胧月、地主、BK以及sakoro（放弃采访？no、no、no，我们只说是用名片混进来的，没说过有采访任务哦。采访这种事儿就交给24日的酷洛洛吧，谁叫他懂粤语）。以失败为前提，sakoro提议先去旺角的索尼官方店Sony Store碰碰运气。来到传说中的弥敦道，正当我们跨进惠丰中心大楼的瞬间，工作人员把我们拦了下来，一指左边：我去，这边也是一队长龙。原来今天这里虽然有PSV现货，


□被热心读者认出，进行合影的鲁叔。什么是春风得意？就这！


□在会场转悠的小野义德被sakoro抓住拍照。

但只提供之前网上预订成功的玩家前来排队取货。一行人惆怅地转身之时，发现sakoro竟然堂而皇之地排进了队伍中！这个该死的暴发户原来早就订好了PSV，今天只是取货前陪着去会场顺便看看而已！

瞬间集体膝盖中箭的负犬们怒而前往香港最大的电玩卖场信和中心，准备挨家挨户搜刮PSV。一番上下折腾之后，我们掌握了信和所有日版PSV的报价。虽然比大陆便宜很多的价格就我个人来说已经可以接受，不过既然来了香港，特别是对于想要同捆套装的阿鲁和胧月来说，毕竟还是想买更便宜的港版嘛。此时胧月用地主的电话拨通了通过各种门路搞到的某个电话（特别感谢地主


□sakoro主视角模式：预定PSV成功的高帅富们在旺角取货的队伍。

童鞋提供可在香港通话的电话），然后告之大家：在葵兴深水• 能够以更便宜的价格拿到港版现货。对比性价比之后，一行人决定前往葵兴。不过在那之前，我们得先安抚下酸痛的双脚和咕咕作响的肚子，毕竟现在已经是下午1点了。

在关于任饭、软饭和索饭的业内严肃（笑）话题中，地铁驶入了葵兴站。大家乐（快餐店名，不得不说味道比深圳的同名店要好很多）饕餮一番后酒足饭饱的众人进入了“同铭电子”店中。店长热情地接待了我们，并为我们详细介绍了现在各种版本的销售方式。日版机虽然价格比港版机稍贵一些，但由于不用附带游戏，所以非常适合乌冬“只要机器，不要游戏”的奇葩要求；港版机有《未知海域》套装与《无双》套装，价格比日版机+游戏要便宜不少，但由于记忆卡限定为4G，不适合有8G需求的我和鲁叔，另外购买港版机除了必买两款游戏外，还得捆绑购入一款PS3游戏《NBA》，也着实让大家烦恼了好一阵子。最后大家的决定如下：白菜我购买日版Wi-Fi主机+8G记忆卡+《苍翼默示录》和《大众高尔夫》，并为乌冬代购日版Wi-Fi主机+16G记忆卡；胧月购买港版《无双》Wi-FI套装+《大众高尔夫》；地主购买了港版《未知海域》Wi-FI套装+《苍翼默示录》；BK购买了日版Wi-Fi主机+16G记忆卡+《未知海域》；而本次购物最亮的依然是大家喜爱的鲁叔，在BK的三寸不烂之舌忽悠下，头脑一热就买下了港版《无双》3G套装+8G记忆卡（你没看错，搭上套装里送的4G卡，他又买了一张）+《大众高尔夫》，消费直逼5000港币，远远甩开我们这些3500群体。这些买港版机的家伙都是有渠道处理掉那款《NBA》的，实在是令人羡慕……不，令人发指啊。

由于港版机器到得非常晚，众人在会客厅里一直坐到下午4点半都处于无所事事的状态，顶多也就相互打趣逗乐、调侃一下鲁叔。其间为了向偷懒的乌冬确认购买物件，长途电话账单打得哗啦哗啦地，地主的膝盖保持高频率中箭，后来查询后发现电话费高达90元。再次强烈要求有关部门严办偷懒的乌冬。一手交钱一手交货，公平公正的交易结束后，众人踏上回乡的旅程。路上人人兴高采烈眉飞色舞地讨论着PSV华丽的画面和舒适的手感——纵使这只是购机后3分钟的狂热，但在那段时间，大家无疑都是索饭。然而没有人料到，之后才是本次香港之行最为紧张刺激的时刻……

据说从香港回到内地过境，通过安检的时候，个人所带商品价格不得超过5000人民币，否则会被处以高额关税。很明显，乌冬的机器放谁手里都必定超过5000。众人商议之下，决定若是被逮个正着，那就找乌冬报销损失。而抛头露面的艰巨任务就落到了本人肩上。这是本人活了二十来岁，第一次与人民公仆为敌，心里自然有些紧张。回程的地铁上大家都在享受着PSV的乐趣，就我一人惴惴不安连机器都没心思拿出来。此时阿鲁灵光一闪：我们去免税店买条烟，搞一个免税袋，把机器装进去，这样应该就没事了。不愧是鲁叔啊。

提着免税袋的我们逐渐靠近安检，看着安检机器正在运行时，我的背脊不由来地一阵发凉。然后仔细一看发现安检机过的全都是大件行李。于是手持免税袋、肩跨小肩包的我不管三七二十一就厚着脸皮走向了个人安检门。当我慢慢走过那扇安检门时，视野一片模糊，脑内不断重复播放着一个场景：在机场通过安检门时，机器发出尖锐的叫声，然后人被拉到旁边站起来，棍子在身上舞来舞去发现金属制品是皮带，但是袋子里的机器被发现，然后被扣下来，然后脑海一片空白，开始重放之前的情景片段……虽然跨国安检门一共只用了一秒，但那一瞬间，我真切地感受到了人死之前所谓的走马灯是什么意思。离开安检处时，一行人大气都不敢出，直到转弯下楼才如释重负——我甚至觉得如释重负这个词就是为形容我当时的心情而诞生的。

剩下的就是无事一身轻的回程路。总结一下，虽然会场本身的出货量让人感到非常窝火，但大家仍然以低于内地的价格买到了机器，于是也就不太计较了。虽然PSV发售次周的销量低迷，但它的强大机能使其拥有着最为基本的吸引力。希望日后PSV上能多几个好游戏，让这次曲折的首发购机之行在日后回忆起来也能保存着我们的骄傲。


■众人清点机器游戏，非常激动。

P.S.由于购机之行持续到晚上6点之后，鲁叔顺便去AKB官方店败物的计划被彻底扑灭。而回到编辑部后，乌冬表示24日不去香港败AKB，鲁叔眼中闪过绝望的神色。

文 挚友_甘蔗

对死亡的恐惧不是我们内心也气馁的理由

——PSV发售小评

正文之前，先上三则看似无关其实相关性极大的新闻。

Adele的《Rolling In the Deep》拿到了2011年BILLBOARD年榜总冠军。这是一个意料之中情理之外的结果。如果说Arcade Fire拿到去年GRAMMY年度最佳专辑还可以解释为学院派评审的刻意卖弄，那今年Adele在数字下载和电台播放上的惊人成就进一步明确了这个事实：独立音乐已然势不可挡。是啊，当流行天王天后天作之合的洗脑歌《E.T.》都无法阻止这位88年的大妈脸，我只能看到在豆瓣小清新党狂欢中唱片工业巨头们的落寞背影了。

那么去年音乐领域的世界冠军是谁呢？嗯，我知道很多J-POP的本质饭们现在是恨不得吃AKB的肉喝AKB的血，但当我播报下一则新闻之后，恐怕全世界的流行音乐迷都会狂喊嘶吼不能接受这个事实。没错，就是AKB48！这个计算是很简单的，现在欧美已经没有实体单曲这种说法了，数字下载0.99美元一首歌，去年年冠不过560万的下载量（再加上同等权重、以1亿播放折算10万下载的电台播放量），而AKB一张实体单曲CD售价1600日元，销售额等于20次数字下载，《飞翔入手》的销量150万，可以折算为3000万次数字下载，毫无疑问，这个恐怖的成绩完全是统治性的，所以也难怪华尔街日报会把AKB48称为拯救日本经济的战略武器了。

第三则新闻则更直接些，EMI正式结束，旗下产业将分别卖给环球和索尼。于是所谓五大唱片公司现在只剩下三大。如果说BMG在2004年和索尼的合并标志着唱片工业崩盘的开始，那么2011年EMI关门（再加上前两则新闻代表的独立音乐甚至非音乐击溃传统唱片工业运作）则更具悲剧色彩，BMG的时候尚且能以一种合资公司的形式保留最后的体面，而EMI的时候则只剩下了关于养老金的扯皮谈判，曾经的行业巨头已经完全颜面无存。而最具讽刺意味的是，去年统治全美的水果姐Katy Perry恰恰就是EMI旗下艺人……

不是消亡，而是革新

很多人可能至今还想不明白：唱片工业已经彻底毁了。曾经如此强大（King of Pop那张一亿销量的专辑被吉尼斯世界纪录认证都只是2006年的事情）的一个产业，在全世界需求都如此旺盛（没有任何人会怀疑音乐对于世界的重要意义吧？）的情况下，居然短短十年就衰退得如此惊人。



▲人类史上销量最高的音乐专辑，卖出了1.04亿张。而现在？专辑销量能达到白金认证（百万）就不错了。而且你们知道Lady Gaga的最新专辑售价多少吗？0.99美元，是的，是专辑而不是单曲！

其实掌上娱乐产业面临的形势和当初唱片工业的情况并没有太大的区别——随着技术的进步，整个产业迎来巨大的发展机遇。MP3的小巧高效让音乐的传播变得空前便利（掌上游戏：网络提速、电子支付和整合性购买平台），廉价而强大的电脑编曲软件让业余玩票的成本大幅度下降（掌上游戏：开放、易用而强大的API），社交网站的繁荣让ADELE这样的独立音乐人可以自由的推广自己的佳作（掌上游戏：社交平台，口耳相传，病毒式营销）。

但是，市场大了，并不意味着原先市场的占有者可以得利。经济的规律是客观的，也是残酷无情的，任何试图挑战客观规律的尝试都必将失败，无论挑战者曾经有多么强大。唱片工业巨头们挥舞名为版权的大棒试图挑战客观规律，结果大家都已经看到了。

而苹果的规律和Google的规律和Facebook的规律正是目前掌上娱乐产业的客观规律，从本世代掌机发布的一开始，其实任天堂和索尼就已经处于空血血槽闪动的状态了。任天堂的血槽长，还有攒着的超必杀蛋蛋（大量现金）可用，所以危机还没那么快到来；索尼血槽短，超必杀也早就用光，只有把一切做到最完美，才有一线生机。

不得不承认，作为某种意义上的PSV鼓吹者（虽然这并非出于本人的偏执立场而仅仅是对客观情报的分析），PSV的首发表现确实让笔者有一种被狠狠打脸的热辣感。索尼的战略规划居然几乎一条都没有兑现，这简直让人惊讶到一种无言以对的地步。

让我们专注于游戏……吗？

在PSV正式发售之前，SCE欧洲总裁的一篇访谈就是一盆冰水泼下来，他宣称PSP作为多媒体娱乐设备的营销宣传错误，PSV将专注于游戏。

这是非常具有颠覆性的一种说法，几乎全盘推翻了之前关于PSV的定位。当然，专注于核心游戏的掌机在日本这个特殊的市场可以活得很滋润，而PSP在欧洲销量甚至比在日本更高，但这个世界终究是美国市场最大，美国玩家对在掌机上玩核心游戏没有太大兴趣，假如要在美国强推PSV和核心游戏，或许只有彻底放弃PS3，这显然是得不偿失的。

好吧，我们暂且接受这个说法，那么“专注于游戏”的PSV首发游戏表现又如何呢？——非常不错，但离完美却还有很大距离。



▲《真·三国无双 NEXT》拥有历代掌机版《无双》的最强画面，首发游戏可以做到这种高水平，PSV的机能确实让人满意。

首发游戏中，《真·三国无双 NEXT》、《终极漫画英雄对卡普空3》、《未知海域 黄金深渊》和《VR网球4》的表现都堪称杰出，作为掌机游戏，它们达到的高度是空前的。

但坏就坏在“作为掌机游戏”这几个字上了。很显然这些游戏都有更出色（或者最起码是同样出色）的家用机版本。就拿《未知海域》来说，虽然PSV版本的制作组煞费苦心，充分活用了PSV的大量独有特性，但和气势如虹的家用机版本的差距仍然是巨大的。

对于传统游戏来说，要在掌机上获得成功必须有一个决定性的理由，最简单的例子像“《MHP》系列”的社交特性就充分符合日本的社会结构，因此虽然性能表现较弱但获得的成功远大于家用机。当然更低的开发费也是决定性的理由之一，但如果把目标仅仅定在小本经营，那为什么不上PSP呢？

这就是PSV的终极尴尬，夹在PS3和PSP之间，让游戏开发商和玩家两方面都有强烈的迟疑和观望情绪。厂商不知道该怎么做，玩家也不确定有没有必要买。

3DS面临类似处境的时候（无法和NDS顺利交接换代），任天堂毅然决然地自己砍掉了当时仍然热卖的NDS，从而让3DS迅速起飞。现在轮到索尼来面对这个难题了。

芝麻没捡到，西瓜却丢了

虽然很多人都在叫嚷PSV没游戏，3DS血洗海啸云云，但其实传统游戏真的不是PSV这次首发失败的主要问题。这个问题不仅轻微，而且也是最容易改进的部分。传统游戏说到底只要在一个有号召力的标题上把制作费和宣传费投进去，就必定可以出好的结果。PSV的机能和开发便利性摆在那里，完全不用担心的。

关键性的问题是在于笔者之前也曾在《掌机王SP》上反复渲染强调的LU取向的那部分，居然完完全全搞砸了。实际上这个问题在之前日本全国试玩会的时候就非常让人担心。PSV的试玩会规模小，内容也非常简单，就是几个首发核心游戏的试玩，没有任何其他功能的展示。到场的也都是些背着双肩包的宅男宅女，散发出来的冲天宅气让路人也不敢接近。这哪里像是索尼发布一个重点战略新品的样子啊？

规划中PSV在LU领域的组合拳是非常丰富的，但结果则是……

《サワリ・マ・ク～ル！》（Little Deviants，小古怪），非常棒的30个小游戏的合集，充分利用了PSV的所有功能。这个游戏性价比也非常高，但问题是游戏形象和名字过于非主流，体验版又搞得太过随便，宣传也不够。这样一个面向LU最佳也是最重要的入门游戏理应得到最大程度的重视，但现实却是几乎被当作边角料处理。

《モンスタ−レ−ダ−》（怪物雷达），作为最重要的一个无线网络+扩增实境的应用，这个游戏同样没有得到任何宣传，甚至连试玩版都没有。倒是也有GEEK在PSV没有办法用googlemap的考量之下买了这个游戏作为日本地图（太囧了），然后发现游戏居然意外的好玩。实际上作为典型的花钱买时间式的游戏（嗯，就是大家很熟悉的网页游戏的付费加速、付费抽卡模式），这个游戏完全应该免费。

《AR COMBAT DigiQ −ともだち战车队−》（AR坦克），这个游戏倒是只要500日元，还有试玩关卡。但游戏手感实在太差，而且所谓的AR应用也简直像是搞笑，不仅没有什么意义还要求玩家用别扭的姿势游戏（进一步凸显了操作感的恶劣）。像这样的游戏宣传上起到的完全是反效果了。

《勇者のきろく》（勇者的记录），非常有趣的日程表应用，免费。但这玩意儿现在都没定下发布日期，有没有搞错？

《リアリティ−ファイタ−》（真实格斗），拍脸加AR背景的格斗。不知道有没有像《VR网球》那样提供动作感应的挥击。这游戏要等到美版首发才会有了。

《Escape Plan》（逃生计划），高品质的过关型动作小游戏，因为PSV机能众多，所以这种类型的小游戏在PSV上会比家用机版更丰富更好玩。（小小大星球其实也是同样的道理），这个也要等美版首发。

《AR Play》，美版首发将会附赠六张AR卡片并且可用于这个免费的下载游戏。这本来也是日版首发的承诺之一，结果也没有兑现。首发之仓促狼狈，由此可见一斑。

《Dungeon Hunter Alliance》（地牢猎手），日版叫《Dark Quest》，但其实就是iOS和Android上的《地牢猎手》的PSV版本。显然PSV版本性能表现要出色得多，而且操作爽快，但问题是价格也达到了手机版的三倍以上（这里还没考虑手机版时不时的限时降价），甚至比PS3版还贵！这其实是一个比较无聊的游戏，就是简单的砍杀，只是作为消磨时间的小游戏可能还算能玩。但这个游戏反映出的问题却是比较深刻的，那就是PSV的商业模式仍然很陈旧，陈旧的商业模式是没有竞争力的——即使你有性能表现上的优势。

LU领域的表现基本只能打零分了，宣传差得一塌糊涂，游戏少而且贵，相关应用没跟上，再加上通用性极差（这个在下一节会详述）也无法借力。很显然，SCEE总裁的发言并非是一时糊涂，索尼在PSV发售的时刻确实是专注于核心游戏，甚至为此人为地给微游戏和社交游戏设置了障碍。而偏向传统厂商的结果却换来了《MH3G》登陆了3DS，果然能伤害我的只有朋友！



如果能被估计到，那也就不叫下限了……

ARM构架+Android内核+Webkit浏览器+3G版本+5寸屏幕。不是在这里自我辩解，这样一套东西亮出来，我们完全有充分的理由乐观和期待，PSV会是一个通用性和实用性很强，玩法很丰富的多功能平台。毕竟现在已经是WEB时代了，只要有个标准浏览器几乎就可以做任何事情，社交网站和工具是WEB，游戏是WEB，各种应用程序也都WEB化。用户和应用开发商根本不需要关心中间的媒介是什么，只要通过一个网页平台（Google、Facebook、Mixi、开心、人人），就可以解决一切问题。这就是标准化的好处，规范、便利、通用性强。



▲已然臭名昭著的灰格子。在全部资源都给浏览器的情况下居然是这种表现，只能用自作孽不可活来形容。

结果大家已经都看到了，我简直都不想再为这种丑事浪费半个字。确实社交平台和网页游戏可能无法让索尼分到一分钱，甚至会带走很多游戏玩家，如果真的封杀社交平台和网页游戏（强制将他们统一纳入自己的体系下），也不是说完全不能让人接受。但浏览器如此残废，连googlemap这样最最基本的功能都不能实现（不要说用定位服务了，就是拖动地图都不行），这就真的是不可饶恕了。

浏览器的问题还仅仅只是冰山一角。事实上曾经让人眼前一亮的《网页三国志》（这个游戏的象征意义远大于其内容，它标志着PSV向免费网页游戏敞开了大门）已经无故延期。Twitter的应用很弱（被用户打了很低的分数），Facebook直接没有，Nico？我相信很多人已经试过用PSV去看Nicolive的泳装美女对决，结果就不用点穿了吧。《与大家一起》这个非常非常棒的社交游戏创意也被非常非常虚弱的内容毁掉了。

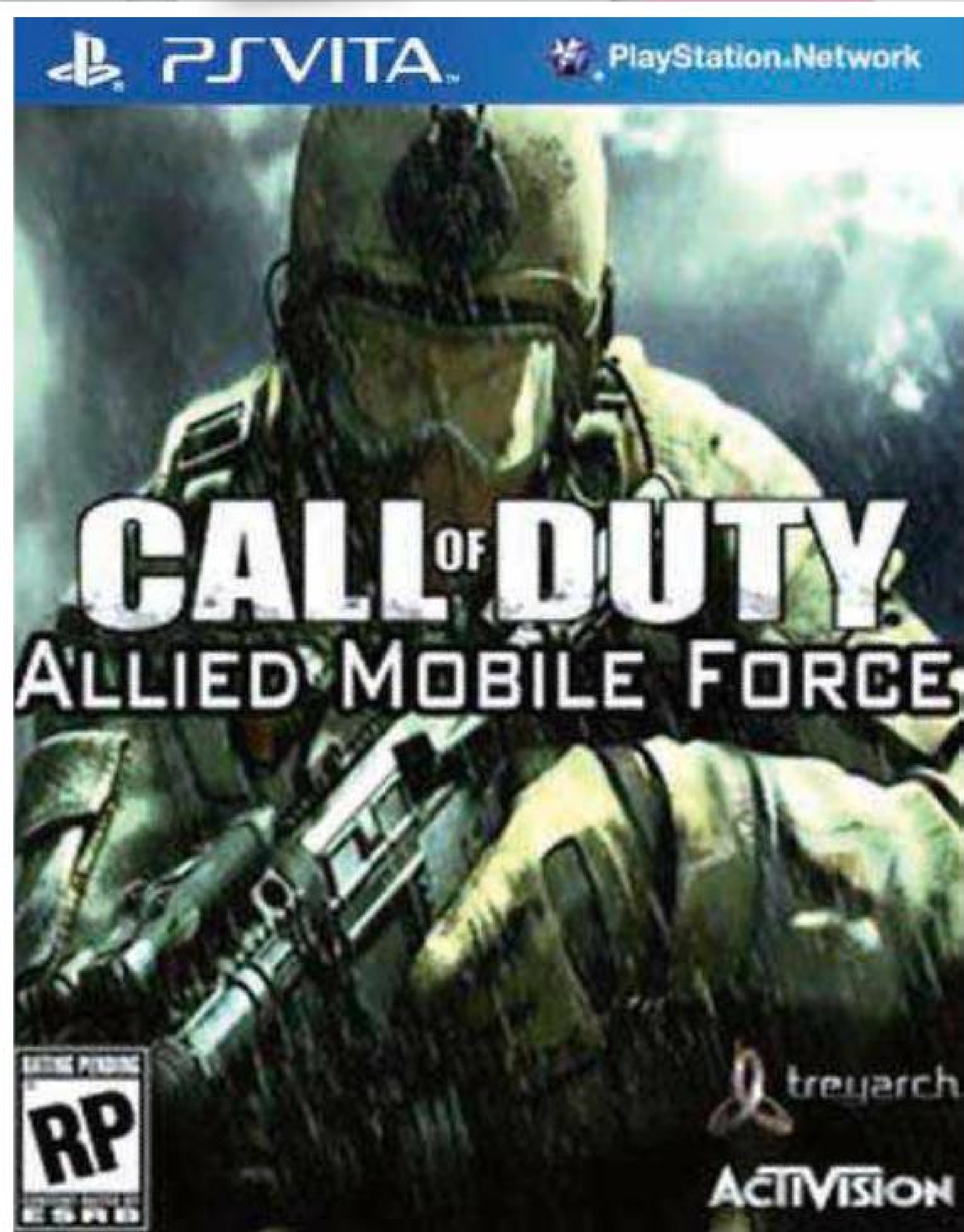
不管是出于什么原因，现在事实摆在眼前，PSV突然从一个被描绘得花好稻好的全面平台变成了面向狭窄的专用游戏机。那3G还有什么意义？五寸屏还有什么意义？或许是出于传统游戏厂商的压力，或许是能力不足，也或许根本就是目光短浅，索尼亲手关上了通往成功的仅有那一丝门缝。“PSV，享年零岁！”这句充满恶意的嘲弄几乎正在成为现实。

凭什么？怎么办？

从本质来讲，苹果有超高硬件利润率，有强大的草根军团撑腰（MP3时代的盗版，APP时代的个人开发者），曾经不可一世的版权所有者在苹果面前只有跪着谢主隆恩的份，只能完全跟着苹果的模式去走——即使这意味着巨额的利益损失。Google甚至不在乎什么软硬件的利润，你在搜索（现在则是使用）Google的同时也已经被Google搜索，你的个人特性被掌握，也就意味着针对你个人的更精确的广告和商业配套开始运作起来。Facebook有超强的用户粘性，它根本不用担心用户离开，孙悟空再怎么翻筋斗，也还是跳不出如来佛的五指山，而社交游戏黑洞式的吸引力也早已超越了传统游戏无数倍。

凭什么？索尼和任天堂凭什么去和这些新时代的宠儿斗？这场新旧众神的对决从一开始就是一边倒的无悬念，除了投降加入对方之外根本就是别无选择。是的，传统游戏玩家现在空前强大，《博德之门》卖掉一百万的时候，根本没人敢想象《上古卷轴》居然可以突破一千万的出货。但问题在于传统游戏和掌机的关系根本从来没有被理顺过。

而对于PSV，情况就更加糟糕，因为即使在PSP最终获胜的日本，它都没有完全赢得第三方的继续支持。日本尚且如此，掌机不毛之地的美国又能有多大的希望呢？



▲望梅止渴，但《COD》这只最酸的梅子也早就被撤下了……

事情确实很糟糕，门缝都已经阖上了——但幸好还没上锁。首先最起码的一点，PSV的硬件本身堪称完美无缺。发售前磨刀霍霍的黑子们准备好的突破口——体积、重量、手感、触摸、系统界面、屏幕像素排列、电池续航，统统都是直接一记记清脆的耳光反抽回去。作为一台泛Android体系的设备，光操作丝般顺滑这一点无论多高的评价都当得起，更不用说惊人的游戏性能表现和大量丰富机能加持。有了这个最最基本的基础，其他部分其实都是有改进空间的。

传统游戏方面，《VR网球4》是一个非常出色的示范，PSV的育成模式比家用机版玩起来收放自如得多，还有摄像头识别这样的小福利。而PSV专属模式更是充分用到了动作感应和触摸，趣味性十足。《未知海域》也很棒，虽然稍显刻意，但这个游戏确实花了大量功夫向玩家和其他厂商展示如何将PSV的特性和传统大作结合起来，即使整体上无法与伟大的家用机版相比，但PSV特有的关卡和小花样确实让人印象深刻。就像笔者之前写过的那样，掌机本身就有便利和舒适上的优势，而PSV在操作上大量独有功能如果发挥好也足以让游戏展现和家用机版本截然不同的魅力。

当然，传统游戏最重要的始终是游戏标题的质与量。关于质这个没什么好多说的，日本拿回《MHP》，欧美至少要让EA和Ubisoft那些本来就跨平台的热销系列也要拿到一份（当然要针对PSV有一些独特元素），如果可能的话当然也要力争《COD》和《GTA》这样的王牌。量才是真正的问题所在，对外说服更多游戏跨平台这是可以争取的，对内则必须立即正确处理和PSP的关系。PSV和PSP手足相残其实并不是日本独有的问题，欧洲PSP仍有一定销路甚至还出了超廉价缩水版。任天堂的那招壮士断腕其实索尼也不是说完全就不能用，比如出一个两万日元的4.3寸TN屏版本（“让我们专注于游戏”版），还有就是整顿PSN商店提供更好的PSP游戏数字版购买体验（甚至可以考虑凡是用PSV购买PSP游戏者都可以得到额外的返点），至于UMD转换费这个反人类的玩意儿也要想办法降低其危害性。（首先老游戏的UMD转换费就完全不应该收，其次比如每个帐号每月一次免费UMD转换这样。）

而另一方面，PSV和PS3联动（买PS3版送PSV版、PS3和PSV跨平台联机以及用PSV玩PS3游戏的REMOTE PLAY）的那些精彩点子绝对不能只是停留



▲Playstation Award 2011上意味深长的“《怪物猎人》制作组各位百忙之中”的发言，再加上2CH业界内幕帝关于PSV版《MHP》的发言。遐想总是美好的……

在浮夸的噱头上。形成PS3和PSV的良性互促也将是引领PSV走出泥潭的最佳途径之一，毕竟这一套东西其他两家（暂时）还拿不出来。

传统游戏方面基本上运作手法都是有迹可循的，但PSV最大的缺陷却是在网络建设上的滞后以及和这个微游戏时代的格格不入。如前文所述，PSV本身的硬件构架在标准化上是没有障碍的，之所以落到现在的地步简直是系统开发部门自己给自己上了一道枷锁，虽然这道枷锁防住了外贼，但其实更主要的是锁住了PSV曾经让人期待的无限可能性。退一万步来讲，即使迫于传统游戏厂商的压力，SCE无法过于热情的去拥抱招揽微游戏的小型开发组织，但最起码搞一个标准浏览器，并且将整个硬件构架纳入一个正常的轨道，这是必须做到的。索尼爱立信手机部门自行调制的Android全套定制方案就颇受好评，SCE现在急需向自己的兄弟部门虚心学习并且迅速做出让人满意的全面改进。

PSP诞生初期确实定位混乱，但也正得益于此，才有了支撑PSP存续下去的基本盘（装机量）。那个年代掌上娱乐的选择几乎没有，PSP的存在是任何人都无法忽视的。但现在情况已经完全不同，PSV弱势的宣传和自我封印的功能让它一登场就已经陷入极其尴尬的境地，再加上超强的对手本来也没给你留什么活路（注意这个对手并不是指任天堂）。丢掉了基本盘，再要想像PSP那样后半程发力几乎就不太可能了。留给PSV的时间真的已经很有限，美国首发的时机其实非常不妙，如果在此之前不能把必须的改进落实到位，后果不堪设想……

“在这片土地上，不久之前，他们还崇拜过铁路呢。但现在，那批钢铁众神已经被人遗忘了，跟翡翠猎神一样……”

——《美国众神》

《美国众神》并不是一个奇幻故事，而是一部伟大的现实主义文学作品。崇拜创造了神，但实用至上又健忘的人类终有一天会忘记自己创造的神，于是旧神随崇拜消散而死去。

所以当唱片工业之神、掌机之神这些旧神逐渐离我们远去的时候，我们也不必有任何伤感。我见过西洋乐迷对ADELE拿年冠最经典的一句评述是“总比口水歌强吧”。是啊，当掌上娱乐微游戏时代到来的时候，我们或许同样可以庆幸“浪费了五块钱，总比浪费了五百块（买错游戏）强吧”。

这篇文章有很多种写法，我选择最痛苦的那一种。当然你也可以把这当作是一个索索/GK的痴人呓语。但当最坚定的任天堂支持者都忧心忡忡于3DS第三方游戏销量不佳的时候，狭隘的门户之见其实已经没有任何意义。

还是“让我们专注于游戏”，享受掌机之神最后的余荫吧。






2011 TV GAME大赏

玩家评选·掌机篇





文 马修　美编 Juxi

2011年度最佳游戏中国玩家评选活动
本活动由北通全程独家提供赞助

又到了一年一度的“TV GAME大赏”玩家评选的时候了，比起去年，今年增加了3DS游戏的投票——看看这里有多少游戏是你投过票的？除了列出游戏名单和排行，我们还随机收录了5条玩家对此游戏的评论和感言。在正式开始前也说一下文中的得票率，得票率为游戏获得票数除以参与玩家总数后算出的百分比，由于每张调查表每个机种都可以填选三个游戏，所以得票数并不会出现总票数加一起正好100%的情况。好了，下面还是看我们大赏的正文吧。

本次投票票数为 **769919票**

其中 平信投票 **273788票**
网络投票 **496131票**

参与本次评选的玩家人数为 **45444人**

其中 平信投票 **16888人**
网络投票 **28556人**

主办媒体：游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME　掌机王SP　UCG.CN

2011年最佳PSP游戏（玩家评选）



名次	游戏名	得票数	得票率
1	初音未来 女歌手计划 扩张版	33818	74%
2	最终幻想 零式	30640	67%
3	战场的女武神3	14581	32%
4	啪嗒嘭3	13237	29%
5	第2次超级机器人大战Z 破界篇	12981	29%
6	英雄传说 碧之轨迹	10809	24%
7	火影忍者 疯风传 终极冲击	9848	22%
8	异说 012 最终幻想	8810	19%
9	真・三国无双6 特别版	7331	16%
10	纸盒战机	2464	5%

《初音未来 女歌手计划 扩张版》以超高票率拔得2011 PSP最受欢迎游戏之头筹，不得不感叹葱娘的魅力；《零式》紧随其后，《FF》人气依旧十足，《异说》也一同上榜。世嘉全力打造的《战场女武神3》、换了类型的《啪嗒嘭3》、NBGI在PSP上原创的《第2次机战Z》也获得了众多玩家的认可。《火影》凭借原作的影响力、爽快的打斗以及众多熟悉的桥段，得票率超过了《356SP》。

初音未来 女歌手计划 扩张版



之前的还没完美，就又开始玩《扩张版》了，大坑啊！

唐山 黄博宇

对于音痴的我难度稍高，为了爱不得不用金手指……

大连 申向东

为了全部Exteme难度的歌曲，玩到手指酸痛甚至麻痹，好杯具啊！

广州 黄镜棕

看着初音的萌舞，整个身心都被治愈了。

郑州 仲伟仲

我是初音控，很难想象没有初音的日子……

呼和浩特 吴智鹏



最终幻想 零式



抛开画面与音乐，耐玩度、剧情与手感也是数一数二的。

上海 朱启元

三周目了，但还意犹未尽，不知道发展到几周目才罢休呢？

肇庆 黄可强

荡气回肠的音乐加上令我燃起来的剧情，令我无法放下机器。

高州 钟昶标

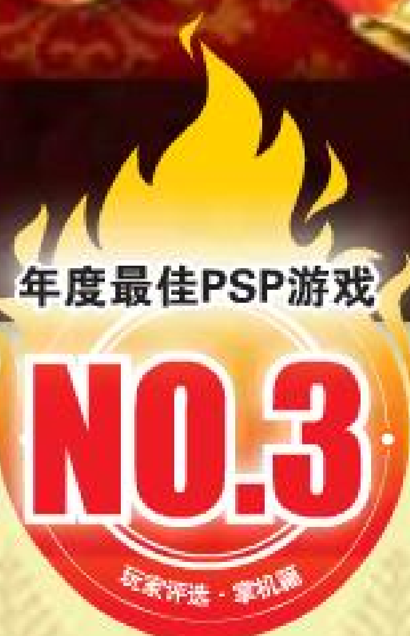
在PSP末期竟然能玩到这么一款大作，神都不用说，就是赞！

厦门 刘圣

有深厚的世界观和耐人寻味的剧情，果然是好游戏。

北京 杨旭岩





战场的女武神3

感觉十分美妙，剧情十分吸引人，而且对武器的修成也很好。

大庆 付博

能使玩家感受到不同故事主角的生存理念，从而坚定现世的生存目标。

佛山 郭一帆

请把“《女武神》系列”出到14代吧。

北京 刘桐

《战场的女武神3》中的无名军队，给我们展现了坚持不懈的精神。

湛江 刘焕采



剧情、人设都蛮合我口味的，呵呵。

南昌 陈雨泽



啪嗒嘭3

让啪嗒嘭的节奏冲击生活。

中山 何梓超

这个游戏最有趣的便是和好友联机，配合和战术一点也不比其他游戏差。

昆山 罗济舟

很有节奏和游戏性。

常州 蒋易铮

音乐好听，又有挑战性。

天津 李镔罡

游戏模式非常有创意。

广州 陈学勇





第2次超级机器人大战Z 破界篇

作为《机战》饭，2011年能玩到《第2次Z》让我很欣慰，希望下篇早日降临。总之一句话：钢之魂永不熄！

上海 高亭亮

PSP平台上第一款原创《机战》，让我等《机战》饭泪流满面。

重庆 魏竞成

喜欢《机战》宏大的世界观，何况本作收录参战系列空前之多。

湛江 杨冠东

热血到不能了……

广州 欧子翔

《机战》天天有，每天打几炮，快哉！

玉林 黄玉华





英雄传说 碧之轨迹

经典系列的延续，不用很多言语，必玩之作！

合肥 王睿

作为《零轨》的续作，为大家带来了很多前作没有交代完的故事，加上公主跟修女的登场，实在太好了！

石家庄 苏文



在碧色之下，延续“轨迹”的经典。

哈尔滨 阮铭泽

Falcom的坑让人欲罢不能，适时的精美音乐让人流连忘返。

东莞 谭栩鹏

做主角就得像罗爷。

中山 萧子维



火影忍者 疾风传 终极冲击

真是PSP上的《火影》神作，给2011年的10月来了一个名副其实的终极冲击呀！

扬州 刘楚天

我很喜欢这款游戏，画面精湛，打击感特爽快。

苏州 吴佳伟

上手这个游戏后感觉很棒，综合素质很高。

鞍山 胡海洋

买晚了，玩晚了，感动没有晚！

深圳 吴国韬

华丽的忍术画面和流畅的动作都很好。

南京 陈绍楠





异说 012 最终幻想

上课玩得太入神，经常被老师抓住。（－－）

上海 沙鹏

剧情曲折，不失感动。

西安 吴少飞

其实我期待扎克斯出现在“《异说》系列”里。

湖州 宋国威

《异说 012 最终幻想》，尤娜赛高！

马鞍山 许少玮



丰富的角色，揪心的剧情，华丽的战斗，多样的战术，体贴的录像功能，无一不打动我的心。

东莞 黄德辉



真·三国无双6 特别版

《三国无双》是我一辈子都会玩的游戏。

广州 梁俊峰

我本来就是"《三国无双》系列"的忠实FAN，这次也的确没让我失望。

广州 马伟超

课堂授业传统文化，课外与生切磋游戏。

台州 苏晨曦

因为我是《三国》迷。

抚顺 贺宇

让我的无双之魂重新点燃！

大连 刘丕林





纸盒战机

人生就是一个大型的RPG，升级，买装备，但总有游戏结束的一天，所以趁现在玩欢点。

玉林 林小栋

各种部件升级强化，有种小时候玩迷你四驱的感觉……

沈阳 唐悦

DIY战机对战让人很沉迷的说。

江门 赵永刚

最喜欢这种自己DIY的游戏类型了，就给《纸盒战机》了。

徐州 付威

虽然被L5的延期等得火大，但玩了后还是觉得等得值了。

上海 陈小惠



2011年最佳NDS游戏（玩家评选）

名次	游戏名	得票数	得票率
1	逆转检察官2	18959	42%
2	勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版	13633	30%
3	集合！卡比	12967	29%
4	海贼王 巨人之战2 新世界	12141	27%
5	重装机兵2 重装上阵	8966	20%
6	沙加3 时空的霸者 影或光	8147	18%
7	恶魔幸存者2	4986	11%
8	战斗与收服 口袋妖怪打字DS	2354	5%
9	诺拉与刻之工房 雾之森的魔女	1976	4%
10	财宝逸闻 机械遗产	1692	4%

“《逆转》系列”自身的高人气加上御剑检察官的二度精彩出演，《逆转检察官2》以绝对优势获得了NDS游戏的最高票数。融合了《DQ》与怪物收集培养的《DQMJ2专业版》也不甘落后。集合了一堆可爱小卡的《集合！卡比》以及包括了原作人气及优秀操作的《海贼王》也都双双拿到了超过25%的得票……NDS这面没有《初音》这种力压群芳的超高票率的情况，整体上的得票数还算平稳。

逆转检察官2



沉着，冷静，没有解不开的谜。

张家口 任毅苇

虽然看不太懂，但是感觉好厉害。

天津 廖星宇

逆转时的音乐实在是燃爆了！

南宁 王栎

同学都借我机器去打这个游戏，我总找机会剧透他，哈哈！

深圳 沈建翔

游戏的素质非常出色，希望以后还会有续作。

乌鲁木齐 李尚



勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版



全怪物收集强迫症真是太要人命了。

三门峡 祝开卉

正统作一作没玩过，但《DQM》可是从GBC第一作开始玩，一直到现在也是一作不落地玩着。

湛江 梁星



风格轻松但却让人欲罢不能，和正统作一样很有“国民级RPG”的风范。

广州 张国栋

史莱姆什么的《DQ》系怪物，看了都非常喜欢。

鞍山 许鹏

非常喜欢收集培养怪物，加上是鸟山明的粉丝，所以……你懂的。

乌鲁木齐 费启明



集合！卡比

不仅方式新颖，小游戏也有爱，又告诉我们力量和敏捷的辩证关系。

温州 黄正律

画面设计及内容很生动。

天津 王倩

这个只是我自己玩，老公说太萌了捏。

北京 郝智

一堆卡比叽里咕噜的冒险，好萌啊。

广州 张雯雯



一个卡比可爱，一群卡比就是复数的可爱了！

石家庄 刘菁



海贼王 巨人之战2 新世界

最喜欢的就是这个，就是出招有点难……

无锡 高枫

海贼王+ACT王=大作！

西安 杨泽雨

等《海贼王》游戏让我等了好几天，那个兴奋啊！

苏州 贺念禹

我是《海贼》大FAN，游戏里的角色都好喜欢，打斗也爽。

武汉 梁伍

看动画时艾斯死了好伤心，不过游戏里他好强哈哈！

成都 陈可





重装机兵2 重装上阵

“《重装机兵》系列”是我接触RPG的第一作。

福建 施梦泽

玩到这款游戏又让我重温儿时的经典。

北京 李晨浩

重制后的2代又让我回到了GBA时代的冒险，不过更给力了。

锦州 王钰

没想到NDS慢慢退出时还能在NDS上玩到如此给力的经典重制，我的NDS买得太值了！

本溪 张桐

经典的战车浪漫回忆再现，驾驶战车赚赏金的感觉真是太爽了！

贵州 薄志辉



沙加3 时空的霸者 影或光



GB时代非常感动的经典，为了这个也得投给《沙加3》。

武汉 陈光



从GB到NDS，这款老经典也算是穿越时空了。

太原 周晗

吃肉、吃螺丝变来变去很有意思！

哈尔滨 赵奇

GB版以前就玩过，这次NDS复刻版也没让我失望。

福州 高斌

2011年很流行“穿越”，年初的《沙加3》就开始了。

韶关 毕晓军

恶魔幸存者2



全面进化的系统，数量多到爆的仲魔，太耐玩了。

中山 王林

我是《EVA》饭，所以很喜欢这一作的设定。

厦门 孙楚瑜

游戏非常好玩，虽然故事没有前作那么扣人心弦，不过世界观很有意思，给人以启发。

苏州 倪亮

每一关BOSS都有极其独到的打法，死了很多次就是放不下啊！

昆明 严明

萌妹子比上代更多了，甚好。安田的画风还是很不错的。

济南 诸文景



战斗与收服 口袋妖怪打字DS



本来试玩下，但没想到一下就收不住手了。

上海 陈兆胜

虽然下屏的虚拟键盘用着有点累，但游戏是真好玩。

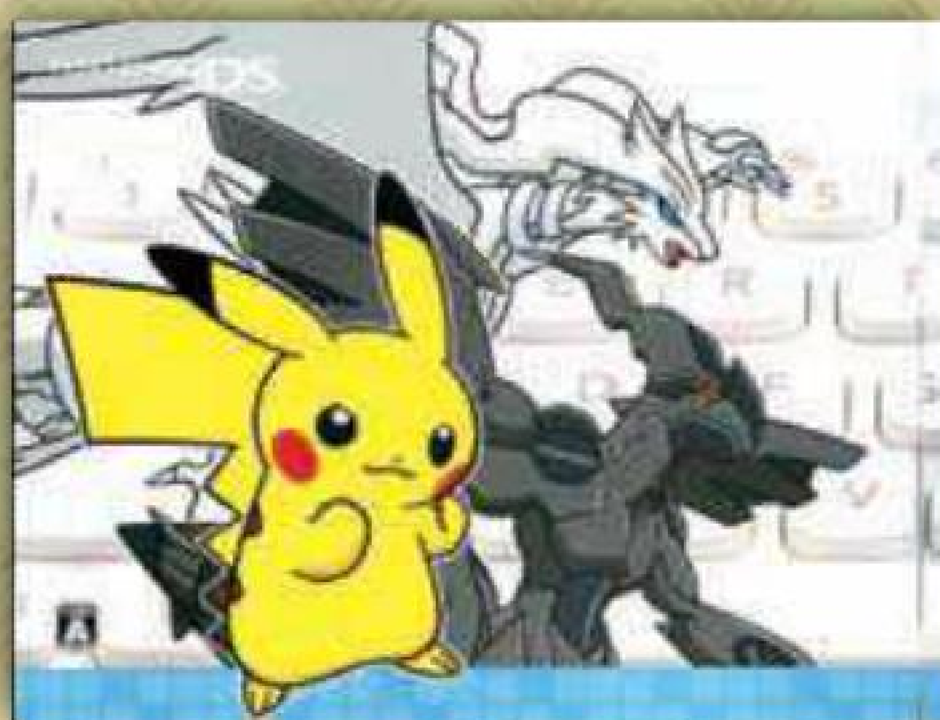
福州 常路勇

寓教于乐的最高境界，不解释！

湛江 臧子佳

只要是《口袋》都喜欢，何况是这么独特的《口袋》！

玉林 刘宇



战斗好有特点，而且紧张得出乎意料……

南京 韩哲

诺拉与刻之工房 雾之森的魔女



魔女的故事好感人，诺拉也很可爱，支持诺拉。

天津 张文静

时间导刻很有意思，比较富于创新精神。

上海 刘丽

喜欢游戏里的声优，如果他们能多说点话就更好了。

海南 韩宇

看着小动物满地爬萌死了，最喜欢搜集素材和合成了。

中山 王萌

情节好，CG美，音乐好听，一个字：赞！

河南 赵梓



财宝逸闻 机械遗产



我会告诉你其实我是冲着玉木宏来的么……

重庆 郭子龙

虽然各方面都模仿《雷顿》，但玩起来始终觉得差点什么。

成都 杨欣

这种仿美式风格有点不习惯呢。

太仓 胡延锴

有些谜题还挺有意思的，不知道会不会出续作。

西安 顾明杰

怎么感觉女主角就是个打酱油的……

赵少文



2011年最佳3DS游戏（玩家评选）



名次	游戏名	得票数	得票率
1	怪物猎人3 G	24336	54%
2	超级马里奥3D大陆	19547	43%
3	塞尔达传说 时空笛 3D	16942	37%
4	生化危机 佣兵 3D	13159	29%
5	马里奥赛车7	12258	27%
6	雷顿教授与奇迹假面	6099	13%
7	战国无双 编年史	5338	12%
8	超级口袋妖怪大乱斗	4757	10%
9	任天狗+猫	2964	7%
10	雷电十一人GO 光明・黑暗	2917	6%

《MH3G》当仁不让地获得了玩家们超过半数的投票，圣诞商战的两款《马里奥》也分别以19547和12258的票数双双上万，在降价前便开始激活3DS市场的《塞尔达》同样获得了16942的得票进驻前3，首发的《生化危机》、《雷顿》、《战国无双 编年史》、《任天狗+猫》仍然榜上有名。与降价同日上市的外传作品《超级口袋妖怪大乱斗》以及《雷电十一人》，也都有着不错的支持率。

怪物猎人3 tri G



这款游戏使我入手了3DS，我想：老任，你赢了！

广州 熊梓健

我是个老猎人了，对《MHP》的2、3都很了解，现在《3G》又让我重燃了激情！

南宁 周其锟



没有之一，猎魂不熄，狩猎不止！

江门 谭智耀

《MH3G》是我在《MHP2G》后觉得最好玩的。

上海 周宇坤

狩魂在燃烧……

杭州 石嵩

超级马里奥3D大陆



《马里奥》一直是我购买任氏主机的动力。

南京 周峰

我从初一就是《马里奥》的忠实粉丝，这款《马里奥》融合了《新超马》和《银河》的特点，新玩法，新感受。

韶关 陈相

与NDS的上作相比，本作不但进入掌机次世代，内容、乐趣、画面也都远远不是一个层次的。

东莞 陈广泰

平时一直在玩，欢乐有趣，休闲不简单，轻松不平凡。

北京 朱兆麟

马里奥太可爱了，关卡设计得十分有趣，百玩不厌。

上海 叶晋





塞尔达传说 时之笛 3D



13年了，终于等来了复刻……

上海 黄延

游戏全程都能使人有强烈的新鲜感，剧情一气呵成，很畅快。

郑州 杨运帆。

3D效果太好了，虽然看起来有点累，不过解谜、战斗什么的太有趣了。

武汉 付程东

机器多了反而没有可以投入的游戏了，但3DS的《塞尔达》不错。

北京 王婧

以前的N64版没玩，借着入手3DS的机会玩到了，想说的是：太棒了！

长春 石忠波



生化危机 佣兵 3D

还在刷SS的本人2011年最喜欢的当然是《生化危机 佣兵 3D》了。

重庆 李铭圣

我买3DS的首发游戏，从没想到掌机上的《生化》能进化得如此强大，天天都玩，天天都很HIGH。

昆明 包国鑫

《佣兵3D》全成就、全角色和全武器结尾，但是3DS被偷了，惨……

上海 王君一

本作十分之刺激，战斗十分吸引我。

上海 曹晨

一款让我对3DS画面表现刮目相看同时又很刺激的好游戏！

哈尔滨 吴林





马里奥赛车7

因为它而购入3DS和第一盘3DS正版游戏。

保定 李军

多人联机，王道游戏，独乐乐不如众乐乐。

惠州 邹明洋

在繁忙的学业中也能享受的游戏。

广州 黄思韵

果然还是联机众乐乐最高啊！

上海 朱经纬

新要素满载、联机乐翻天，当然最喜爱《马车7》。

郑州 刘田





雷顿教授与奇迹假面

还没玩，只是看攻略就让我激动不已。

南宁 谢宗百

小时候的雷顿美型度打折扣啊！

广州 白志国

一个小机器人就搞定了亨利的忠诚度，嗯哼。

三明 郭楚

虽然催泪度有所下降，不过总体来说还是不错，期待下部作品的大决战！

南京 萧佳俊



某面具男在下一作应该就要露出真实面貌了吧。

合肥 陈湘君

每天更新一题太给力了，估计等题更新完了，新作也快出了吧。

青岛 孙昱



战国无双 编年史

CG精美，内容丰富，有些小对话很感人，充分使我融入战国时代。

上海 马亚文

作为《无双》饭兼任饭，一定要支持Koei在任天堂主机上的第一款良心《无双》。

贵阳 于少凯

从8月份买一直到现在还在玩，女主角通了换男主角，一点都不觉得厌倦。

海口 项仲伟

把3代丰富的关卡贯通为一个编年史，感觉实在是太棒了。

珠海 刘辰

玩的时候就像亲身融入一部日本的古典史诗……

长沙 黄雅诗





超级口袋妖怪大乱斗

陪我度过了许许多多时光，使我非常开心。

杭州 刘宇

虽然没3DS，但是借同学机子玩了。

惠州 邹振浩

《口袋》陪我成长。

石家庄 周尧

简直是“口袋无双”，出奇地给力，比想象中好玩多了，比Wii版前作也好玩多了。

西安 林志刚

二周目进度蜗爬中，哪怕是《大乱斗》，收集要素还是那么吸引人。

深圳 刘凌志





任天狗+猫

因为儿子喜欢所以我喜欢。

上海 陈胜

因为最喜欢狗狗了，所以这款游戏也是我的最爱。

南宁 江瑶

老爸不让养狗……但我有3DS，要是能继承NDS的狗狗那就更好了。

玉林 孙阳

就像真的在和狗狗交流一样，开3D真实度倍增。

天津 杨昊

和3DS一起买进的游戏，猫猫的亲密度提升好难的说（－－）。

武汉 刘明松





雷电十一人GO 光明·黑暗

化身太帅了，我也想拥有化身的力量啊！

钱少凯

有了化身基本可以横冲直撞，没挑战性啊！

玉林 罗仲玮

双版本元堂的老婆还不一样，果断选择《黑暗》版本，因为元堂的老婆是冬花。

广州 林文青

有了化身，必杀技和必杀战术在游戏中的地位明显降低了。

郑州 黄博

这个系列已经从“杀人足球”变成“超能力大战”了……

南京 徐畅



结语

2011年也已经成为了过去。回顾整个2011年，可谓是风云变幻，末期发力的PSP曾一度超越了新生的3DS。任天堂方面则为了成功交接，停止了对全球普及量近乎饱和的NDS的大作支持，除了《集合！卡比》外全力支持3DS，经历了数个月的低迷后的3DS，以《塞尔达传说 时之笛3D》为预热，从降价开始，销量便上升到了新的高度，到年末商战时更凭借以《超级马里奥3D大陆》、《马里奥赛车7》、《MH3G》为代表的强大游戏阵容成为了最终胜利者。NDS方面尽管缺乏任天堂第一方的大力支持，但还是有《DQMJ2专业版》、《逆转检察官2》、《重装机兵2》这样的第三方大作阵容。由于时间关系，PSV没能列入统计，完稿前初生即遭遇3DS年末大作潮的PSV未能获得很多人预想中的成功，但后面的路还很长，也希望索尼为新生的PSV早日带来更多的大作使其进入状态。新的掌机时代随着PSV的发售已经完全拉开，PSV前景尚不明朗，3DS已完全接下了NDS的接力棒快步前进，NDS则随着第三方大作的陆续推出而渐渐淡出，PSP方面也有《幻水》、《魔装机神2》、《战国无双3Z》等大作蓄势待发。可以预见的是，更多优秀的作品将在2012年登陆掌机平台，让我们一起期待……

2011年度 TV GAME大赏（玩家评选）活动中奖名单

一等奖 3名

PS3 Slim+PS MOVE/新版X360+Kinect/Wii+Wii MOTION PLUS/PSV+游戏一款

任选一套

PS3 Slim+PS MOVE

新版X360+Kinect

Wii+Wii MOTION PLUS

PSV+游戏一款

兴化市	龚诗嘉
北京市	夏宇
上海市	谢逸飞

二等奖 6名

PSV 3DS X360 PS3 Wii NDS PSP

任选一台

PSV X360 PS3 3DS PSP NDS Wii

松原市	毕野
成都市	蔡伟南
上海市	陈玮钰
广州市	陈雅琪
赤峰市	杨琦
天津市	荀文瀚

参与奖 200名

北通精美实用游戏周边

北通原生铜HDMI高清线

MVP球王2 无线锂电震动版

北通阿修罗360震动手柄

北通MVP特洛伊双振动无线手柄

原生铜微型USB高速数据线

原生铜迷你USB高速数据线

北通“动力堡垒”专用外挂电池

北通“魔方炫音”PSP通用线控耳麦

北通中国风保护胶套 PSP厚硅胶套

北通中国风晶透水晶盒 PSP水晶盒

长沙市	卜谦	南昌市	陈莉	淮南市	高杰
重庆市	卜山川	景德镇市	程达	昆明市	高俊
株洲市	蔡灿	常州市	崔俊	昆明市	高飏
郴州市	曹志军	洛阳市	崔凯	重庆市	古笛
咸阳市	陈超	北京市	崔岩	西宁市	古中敏
南京市	陈超	上海市	戴镜根	东莞市	关荣发
上海市	陈海峰	北京市	丁梦依	福州市	官昕
潮州市	陈海泓	丹东市	董云志	上海市	管申畅
牡丹江市	陈昊	南通市	杜凯雄	北京市	郭严
清远市	陈浩	重庆市	杜伟	临沂市	韩峰
杭州市	陈宏	武汉市	冯浩	武汉市	韩廷瑞
宜昌市	陈建	马鞍山市	付健豪	兰州市	胡鑫玮
绍兴市	陈炯霆	福州市	傅彦	如皋市	胡钰

杭州市 胡振宇
潍坊市 黄恩惠
杭州市 黄浥晨
广州市 黄泽源
沈阳市 贾昊宇
广州市 简仲明
长春市 江涛
成都市 姜寒冬
崇左市 姜植钧
石家庄市 金皓
青岛市 金兰
北京市 孔晓冬
百色市 雷云渊
大连市 李大鹏
大庆市 李国瑾
唐山市 李慧
银川市 李家天
珠海市 李健鹏
长春市 李可心
西安市 李龙龙
长沙市 李梦杨
北京市 李思佳
白银市 李振雄
南宁市 李智胜
福州市 连臻
武汉市 梁竹
长乐市 林晖
武汉市 林潇
吴川市 凌欢欢
长春市 刘海龙
上海市 刘慧珍
吐鲁番市 刘强
海口市 刘锐满
青岛市 刘思奇
阳江市 刘文川
秦皇岛市 刘岩
杭州市 刘宇
贵阳市 刘震宇
威海市 刘卓昕
太原市 刘子洋
涿州市 卢济青
北京市 陆韵
北京市 路程循
北京市 吕袁通
南昌市 罗超凡
崇州市 罗辑
武汉市 马皓
酒泉市 马祥
昆明市 穆林源
西安市 潘铎
丹阳市 潘文钰
牡丹江市 庞正
常德市 裴雷
辽源市 齐跃

北京市 秦巢
常州市 秦扬
呼和浩特市 秦卓弘
深圳市 邱德庆
荆州市 全正萍转余任海
邢台市 任明军
上海市 任志毅
六安市 桑振宇
商丘市 邵帅
无锡市 邵雯翔
抚顺市 宋汝博
哈尔滨市 孙瑜
上海市 汤季安
宜宾市 唐奥
桂林市 唐承雨
郑州市 田少晗
大庆市 田哲
厦门市 童辉
武汉市 涂世东
上海市 王必诚
兰州市 王冠
天津市 王海明
太原市 王珲
海口市 王佳
邢台市 王家力
济南市 王甲
上海市 王剑宇
宁波市 王杰
楚雄市 王杰
晋中市 王金
乐山市 王峻龙
宁波市 王凯
北京市 王鹏
南京市 王伟
兰州市 王锡义
广州市 王晓鸣
重庆市 王欣
阿克苏市 王瑜珲
哈尔滨市 王志博
呼和浩特市 乌力罕
盐城市 吴伯进
哈尔滨市 吴丹
西安市 吴海清
扬州市 吴昊旻
武汉市 吴亮亮
宜春市 吴振华
杭州市 奚源
重庆市 夏琦
北京市 肖琼
海口市 肖勇
南昌市 熊朝辉
黄石市 熊良双
黄石市 熊毅
唐山市 熊秩彬

上海市 徐天一
黑河市 许汉元
马鞍山市 许少玮
上海市 许晓波
上海市 薛星旸
安顺市 杨东
北京市 杨冬
漳州市 杨庚诚
广州市 杨豪俊
无锡市 杨昊捷
淮南市 杨杰
上海市 杨明宇
哈尔滨市 杨伟光
石嘴山市 杨争争
齐齐哈尔市 姚广义
泉州市 姚金钞
惠州市 姚舒怡
瑞安市 叶博怀
佛山市 叶伟健
合肥市 叶元炜
北京市 易畅
宁德市 游夏
黑河市 于尚钰
长沙市 袁琳皓
西安市 袁张璋
北京市 翟燕
北京市 翟雨佳
湖州市 张驰
长春市 张建楠
吉首市 张健
衡水市 张劲涛
天津市 张璐
德阳市 张述懿
大连市 张旭
上海市 张屹宁
深圳市 张源
漳州市 张志鹏
赤峰市 赵佳
潮州市 郑德淮
广州市 钟家盛
珠海市 钟晓俊
深圳市 钟学凯
赣州市 钟昭运
北京市 种逸山
南京市 周峰
成都市 周欣峰
平湖市 周彦
哈尔滨市 朱峰
铜陵市 朱奉威
海宁市 朱思怡
长沙市 祝叶新
合肥市 邹坤生
乌鲁木齐市 左伟

栏目主持：胧月

黄金眼

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

本次评分包含7款PSV新作和1款PSP游戏，最高分被《未知海域 黄金深渊》摘得，能够在掌机上玩到如此素质的“神海”的确是一件幸事。不过观看其他游戏的打分便可发现，首发游戏的素质并不算特别高，一些有名续作也不同幅度地在销量和质量上走入低谷，令人惋惜。

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

未知海域 黄金深渊



“《未知海域》系列”在PSV上的首款作品，讲述系列1代之前，一段德瑞克不为人知的寻宝故事。

总分 26

画面	★★★★★
惊险度	★★★★★
收集难度	★★★☆☆

胧月 本作画面效果出众，尤其是绚丽的光影效果令人惊艳，不少场景都让人印象深刻。游戏多达34个章节，流程长度令人满意，在游玩过程中不失惊心动魄的场面，还有许多需要动脑解开的谜题。本作最大的特色便是充分利用了PSV的机能，在寻宝过程中可以利用背触来转动宝物，利用手指触摸擦去宝物上的尘土，旋转密码锁等。此外，格斗以及攀爬都用到了触摸的功能。射击手感方面，通过6轴感应，弥补了精准度上的不足。游戏中的宝物众多，全部收集需要花一番心思。遗憾的是游戏没有网战，这一点使游戏耐玩度打了折扣。 **9**

酷洛洛 画面是本作最突出的地方，操作方面触摸稍有延迟，其他则令人满意。不过游戏中的两场BOSS战居然是通过类似QTE的划屏幕来解决，此外本作还有一些BUG，有点遗憾。 **9**

LIKY 作为为PSV量身打造的本作没有让玩家失望，演出性高，各种场面都很精彩。虽然截图质量偏低但实际游戏时很养眼，有中文版对大部分国内玩家了解剧情起到了很大的帮助。 **8**

■UNCHARTED: Golden Abyss■卡片■SCE■A・AVG■2011年12月23日■1人■无对应周边

真・三国无双 NEXT



打着“次世代无双”旗号的《NEXT》结合PSV的机能，加入了大量的体感操作，游戏的整体形式接近“《帝国》系列”，具有一定的战略要素。

总分 23

画面	★★★★☆
耐玩	★★★☆☆
创新	★★★☆☆

苍穹 本作初上手后给人以惊艳之感，毕竟如此强大的画面和同屏人数在现阶段掌机平台的《无双》中堪称最强，但是随着游戏时间延长，诸多缺点就会陆续暴露出来：各种配合体感操作的“突袭战斗”非常影响战斗的流畅性；后期的武将单挑敌方攻防极高，纵使玩家完全不失误也要打很久才能将其“蹭”死；没有成长要素和最强武器令游戏的耐玩度低了不少；而各种体感小游戏在尝试几次、失去新鲜感后很容易就会让人感觉厌烦。本作需要花心思改进的地方还有很多很多。 **7**

马修 画面堪称惊艳，人物动作也非常流畅。但深入玩的话会发现试水之处很多，而难度比《356》还低不少，触摸和陀螺仪操作则怎么看怎么没必要。 **8**

胧月 拥有逼近家用机的华丽画面，体感小游戏充分展示了PSV的多种输入功能，但也影响了爽快感，毁誉参半。主模式可谓简化版的《帝国》，养成乐趣稍嫌不足。 **8**

■真・三国无双 NEXT■卡片■Koei Tecmo Games■ACT■2011年12月17日■1～4人■对应在线游戏

大众高尔夫6



“《大众高尔夫》系列”时隔多年后的正统续作，通过不断的练习挑战各种赛事，最终以获得全国大赛冠军为目标而努力。



阿鲁 游戏画面保持了一贯的清新风格，打球打累了可以停下来欣赏四周怡人的风景，浮躁的心顿时平静下来。爱着度最高等级缩减为4级，不过考虑到全角色爱着度最高对应奖杯的获得，这项更改还是比较厚道的。游戏中包括角色使用权、球具、击打模式、角色装扮等要素都需要用钱购买，这就逼得玩家必须在单人模式中刷钱，久而久之难免枯燥。游戏还对应全国大赛，利用Wi-Fi或3G网络登录PSN后可以和全世界的玩家同台竞技，不过不同地区的游戏里附送的“线上通行证”代码只对应该地区的PSN，想要跨服还得重新购买代码，颇为不厚道。 **9**

总分 25

创新度	★★★★☆
收集要素	★★★★☆
休闲度	★★★★★

白菜 本作保持了系列一向优秀的手感，角色与球场慢慢购买的设定也保证了游戏的耐玩度。就是线上大会模式要求PSN服务器和游戏版本对应有些不厚道。 **8**

半夏 画面进化非常大，让人享受到在蓝天白云下击球的悠闲感觉。整体难度略有提升，上手简单想要打好却比较难。击球瞬间晃动PSV让球飞得更远的设定虽然活用了PSV机能，却不怎么好用。 **8**

■みんなのGOLF6■卡片■SCE■SPG■2011年12月17日■1～30人■对应在线游戏

苍翼默示录 连续变换 扩张版



“《苍翼默示录》系列”最新版本登陆PSV。系统改良，角色性能与平衡性得到调整，托PSV机能的福，靓丽的画面得以原汁原味展现于掌机上。



白菜 新平台带给玩家最直观的感受莫过于画面上的进化。将如同次世代家用机等级的画面拿在手上把玩的感受比想象中更有冲击感。游戏本身删除了表现一般的军团模式，改为收录了街机上大受欢迎的无限战神模式，挑战UM角色的快感非常刺激。奖杯的加入在给了玩家挑战动力的同时，也能间接地提高练习的含金量。游戏版本跟上日本最新街机版本，国内的玩家不会因为地域限制而失去接触新版本的机会。操作手感非常棒，所有的指令都经过了认真优化，即使PSV的方向键有些小，输入时也感觉不到明显的障碍，是手柄系玩家理想的手感。 **9**

总分 25

画面	★★★★★
系统	★★★★★
操作舒适度	★★★★☆

阿鲁 内容和家用机版几乎没有区别，不过鉴于PSV的方向键较小，操作某些角色时会比较纠结，联机效果一流，对战时没有延迟和掉帧。 **8**

胧月 画面和作为格斗游戏的硬素质不容怀疑，扣分点主要还是在操作上，虽然经过练习能够习惯，但部分高难度角色还是会令手指痉挛。 **8**

■Blazblue Continuum Shift Extend■卡片■Arc System Works■FTG■2011年12月17日■1～6人■对应在线游戏

山脊赛车



NBGI旗下老牌赛车游戏新作，也是PSV首发游戏阵容之一，相比同期发售、平均价格在6000日元以上的PSV游戏，本作只需3980日元。



酷洛洛 一分钱一分货。虽然画面非常棒，光影效果充足，但5台赛车、6条赛道（3条+正逆向）就是这个游戏的全部,通过免/付费DLC新增内容难免让FANS好感度大减。加入改装系统后游戏多了不少研究价值，例如面对不同赛道应采用哪些部件。漂移强度设置的全面开放让玩家的赛车选择自由度大增（但依然就那么5台车）。但之后剩余的就只有网战，还有网战。当然网战整体表现也不错，在日服的网战流畅度也有一定保证，但在线多人对战只能通过Wi-Fi接入PSN进行，这得让3G版的用户以什么表情去面对呀。 **7**

总分 21

画面	★★★★★
系统	★★★☆☆
内容	★☆☆☆☆

半夏 赛道环境非常优美，联网对战也比较刺激，可惜赛道条数以及赛车数量都很不给力，很容易就让玩家厌倦了。作为一款正式发售的游戏略显诚意不足。 **7**

乌冬 不愧是次世代掌机游戏，画面非常惊艳，操作也保持了《RR》的一贯良好手感，可就是内容太少，需要用DLC才能保证最基本的游戏时间，实在不厚道。 **7**

■Radge Racer■卡片■NBGI■RAC■2011年12月17日■1～8人■对应在线游戏

忍道2 散华



PSV

热血推荐

本作的故事依旧发生在小国宇多高，遭到背叛的风华忍者只有“火祭之膳”侥幸得生，玩家选择执行的任务会直接影响到境内复杂的局势。

苍穹 本作的进步并不明显，整体水准基本和2005年PS2版的《忍道 戒》持平，地图的数量太少是游戏最大的缺点，再加上场景内的可移动范围有限，多周目游戏会令玩家产生莫名的约束感。敌人的AI设计尚可，不过视野范围略显狭窄，使得游戏的难度并不算高，这应该是制作组为了流畅度作出的妥协，但系列的玩家较难从中得到挑战难关时满足感。尽管有上述的缺点，但丰富的忍者行动、多周目、多结局以及庞大的道具系统都保证了游戏的耐玩度，本作也堪称PSV首发游戏中的佳作之一。 **8**

总分 24

项目	评价
画面	★★★★☆
系统	★★★☆☆
内容	★★★☆☆

胧月 由于任务的种类丰富，任务内容千奇百怪且敌人的配置不固定，因此多周目游戏时也不会有重复感。相比之下地图的数量就明显偏少。 **8**

乌冬 画面虽算不上惊艳，但胜在干净利落且整体的视觉很舒服。新增的斩刻、风黑羽等忍术令任务的紧凑感提高了不少。系列的高自由度和难度依旧。 **8**

■忍道2 散华■卡片■Spike■ACT■2011年12月17日■1人■无对应周边

真・恐怖惊魂夜 第11个来访者



PSV

音响小说名作再续，讲述了发生在雪天旅馆中的神秘杀人案，由多名作家执笔的剧本给玩家带来了多种故事体验。

胧月 给出7分大概是出于心理落差，如果横向比较一下，本作的素质其实还算不错。说说本人不满意的地方，其一是主线剧情的设置很大众化。《恐怖惊魂夜》虽然一直号称“推理AVG”，但以往作品中的犯人和动机都能游弋于玩家的想象之外，这次却在剧情进行到一半的时候就猜了十之七八，有点像烂大街的日剧套路。文字叙述方面，角色虽多，但极少能给人留下深刻印象，主线和分支的故事都平铺直叙，没有多少兴奋点，《妖怪篇》完全浪费了本来很不错的题材，感觉就是为了拖长流程再交待一下结局了事。 **7**

总分 22

项目	评价
剧情	★★★☆☆
文笔	★★★☆☆
耐玩度	★★★☆☆

白菜 在文字塑造不足的前提下依然使用蓝色剪影的角色，就显得不够亲切了。故事性虽然一般，但游戏的系统还是没话说的。奖杯质量不错，也很容易拿。 **7**

半夏 鄙视《间谍篇》强迫玩家数子弹的设计，很多结局都是凑出来的，还有些重复。多人网络模式还算比较有意思，弥补了单人模式流程较短的不足。 **8**

■真かまいたちの夜 11人目の访问者■卡片■AVG■2011年12月17日■1～100人■对应在线游戏

边境之门



PSP

tri-Ace打造的优秀RPG。玩家扮演新世代的开拓者，开拓未知的边境之地，与形形色色的同伴们展开一段段感人的故事。

白菜 作为tri-Ace开发的一款原创RPG，本作的优缺点可谓泾渭分明。游戏一改传统RPG的框架，采用任务指引的方式大大增加了游戏的自由度，带有AP系统的回合制战斗更可以凸显厂商一贯的风格，充分体现了本作的创新元素。加上每个同伴都有着非常强大的声优助阵，同时不同的角色还都拥有自己独一无二的剧情线，这更是叫人沉浸在游戏中久久不能自拔。而本作的缺点也很明显，BOSS级怪物数量过少、武器装备材料需求过多，在后期很容易使人产生烦闷的感觉，在追求完美的玩家手中难逃沦为“刷子”游戏的命运。 **7**

总分 21

项目	评价
画面	★★★☆☆
系统	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆

阿鲁 虽然有着浓郁的《MH》风格，但在战斗系统部分做出了自己的特点，如何将不同效果的招式组合起来发挥出最大的优势，值得玩家研究。 **7**

LIKY 可看做是融入RPG要素的《怪物猎人》，战斗的表现效果不错，但是有些拖沓，任务的重复度也有点高，要玩出游戏的味道需要一些耐心。 **7**

■フロンテイア ゲ-ト■UMD■Konami■RPG■2011年12月22日■1～3人■无对应周边

黄金眼 REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH



圣骑战史
グランナイツヒストリー
PSP ◆MMV◆RPG◆2011年9月1日◆日版
◆1人◆5229日元◆对应在线游戏
游戏时间：50小时以上

黄金眼评分 25 热血推荐 文 苍穹

从《格林魔书》到《奥丁领域》，从《胧村正》到《圣骑战史》，在当今这个快餐游戏当道的年代，Vanillaware开发游戏的速度并不算快，基本保持在一年一作的频率。其制作出的精品一直拥有良好的口碑，神谷盛治笔下那特点鲜明的角色形象，从SS时代的《公主王冠》起就深深地印在了玩家们的脑海中，只不过该社的作品在销量方面始终不尽人意。《圣骑战史》发售当周即斩获日本游戏销量榜头名，随后轻松突破10万大关的成绩着实令人欣喜。那么本作的魅力究竟在哪里呢?

单机模式=教学模式

游戏分为“育成”和“战争”两个主要模式，其实就是单机与网战之分。玩家在游戏中的身分是骑士团长，精心培养手下的见习骑士，使其成为能够独挡一面的战士是育成模式的主要目的。3大类9种职业的特性各不相同，虽然同一大类职业可以通过更换武器来学习和使用其他种类的技能，但由于成长倾向上的区别，因此角色的培养计划从最初就要考虑周详。本作的一大特点是敌人的能力根据玩家部队的等级有所加成，纵使在网战配对交手时亦是如此，因此如何在60天的见习期内通过各种训练把角色的能力值最大化成为了一大重点，利用大量的训练书和S/L大法打造出4名强力的1级角色可以让今后的战斗无比顺利，这恰好印证了中国教育常用的一句老话——不能输在起跑线上。行动值（AP）是战斗的核心，一切战术的制定都要围绕着AP展开。由于每回合所能回复的AP有限，因此给角色尽皆装上大威力、高消耗的技能并不可取，这也保证了职业和技能间的平衡性，一些回复AP的技能如“游击の心得”、“计画的防御”可谓意义重大，而在每回合有限的AP下制定最为合理的战术也正是战斗的最大魅力。角色在战斗中可以装备4种行动技能和2种支援技能，而本作共有超过200种的技能，再加上近40种阵型的效果，可以衍生出的战术可谓丰

富多彩。虽然游戏的系统一开始就已尽皆开启，全部职业也都可选用，但更多的阵型、强力的技能以及高效的训练都需要随着进程慢慢获得，因此单机模式可以说是教学模式，玩家能借此熟悉游戏的系统、职业间的差异、各种技能和阵型的效果等等。

诚然游戏的系统非常出色，但实际上单机模式中还是存在着不少缺点：怪物种类过少，导致BOSS战只是石巨人、龙、恶魔轮番登场，打法略显单调，实际上全程BOSS战在摆出“一”字阵型后，前列防御、后列主攻的战术可以一直用到通关，这也令游戏中很多阵型和技能完全没有施展的空间；主线剧情过于混乱，几个游戏初期的反面角色到后期全部被“洗白”，而后期浮出水面的幕后黑手到结局时又展现出正面形象，不断颠覆的情节着实让人感到有些无语，通关后真正能够让人铭记于心的桥段几乎没有；乍看之下数量庞大的支线委托实际上种类并不多，同类的委托完成方法大同小异，为了刷取训练书而又不得不反复受领，很容易就会给玩家带来疲倦感；敌方能力随着玩家部队等级而提升，虽然能够在一定程度上保证难度，但也会让没有找到窍门的玩家在游戏中后期感到举步维艰……其实正如游戏的剧情设定一样，单机模式的真正意义在于为网战模式服务、输送人才，玩家所率领的骑士想要崭露头角，就必须投身于整个利斯迪亚大陆的壮阔战争中。



▲如果在战斗中也能根据战况随时改变阵型，那战术的制定就会更加丰富了。

网战模式、标新立异

“游戏人数1～∞”，官方给出的定义看似夸张但绝非虚张声势。可以说没有网战模式，《圣骑战史》仅仅是一款系统出色但缺点明显的佳作，新颖的网战模式把本作的素质提升到了一个更高的层次，而没有经历过网战，玩家只算玩到了游戏50%的内容。“三足鼎立”是喜欢三国的玩家非常熟悉的词语，三角结构的关系最为稳定、也最为复杂，本作中不单有职业间的三角互克关系，三个国家间的相互牵制也令在线战争格外激烈。本作的网战模式并不像一般网游那样要求玩家时时保持在线，只需联网更新数据后，玩家就可以在线下随时游玩、非常方便。而当玩家再次连线后，系统会把断线时的战斗资料上传至服务器，所有玩家的数据共同影响最终的战局。因为本模式的特殊性，所以网战并非是PVP式的直接对碰。在“自动进军”时玩家可以给部队下达作战风格的指令，甚至是详细地设置前三个回合的行动，而其他玩家就是与这些制定好的战术进行交手。由于游戏的AI并不算高，因此详细设定好每一回合所采取的具体行动才更有利于战术的实施，比如一时间流传甚广的“**インスタントデス+アロ−レイン**”战术就属于简单易用的典型。玩家间战术的相互比拼加强了战斗的乐趣，而全体玩家共同投票决定的攻打目的地形式也增进了参与感。网战中累积的贡献度可以在单机模式中获得固定的奖励，再加上特有的大量强力装备，网战模式令得游戏的乐趣无限延伸。



▲新颖的网战模式还需在宏观调控和玩家交流上多花点心思。

遗憾的是由于大量玩家利用金手指进行修改，网战模式初期的局面尤为混乱，各种满能力的队伍横行，令正常游戏的玩家叫苦不迭。官方封禁了大量的异常存档才令网络战争得以顺利进行，不过其中也有不少“误杀”的情况，而且中国大陆的IP段直接被禁，这也让国内玩家有苦难言。其实游戏一旦涉及了网络模式就要考虑到修改作弊的存在，尤其是对抗类游戏更是要求一个公平竞争的环境，这不但要靠玩家的自觉，更要有官方的有力约束，Vanillaware在这一方面多多少少有些准备不足。

结语 就在笔者撰文之时，《圣骑战史》的第87轮网络战争正进行得如火如荼，现在要给本作做一个总结陈词还为时尚早。游戏的出色系统保证了其基本素质，而独特持久的网战模式也令得本作不会早早地流入二手市场——这就是本作能够热卖的主要原因。而由该社制作、预定于2012年发售的PSV游戏《龙之王冠》同样拥有自由度极高的网络模式，相信在经历了《圣骑战史》后，Vanillaware在网络运营的经验方面也会受益颇多。

进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

文 阿鲁 美编 咕噜

"《雷电十一人》系列"最新作在3DS平台与玩家们见面。这次的故事讲述了由元堂守带领的雷门十一人获得世界冠军10年之后的故事，以松风天马为中心的新雷门十一人将在腐化的足球界掀起新的革命。

雷电十一人GO 光明·黑暗

イナズマイレブンGO シャイン・ダ–ク

3DS

Level–5	RPG	2011年12月15日
日版	1～4人	5800日元
对应邂逅通信、无意识通信		

系统相关

基本操作

按键	效果
十字键/滑杆	角色移动（非比赛）/移动视角（比赛时）
A	决定、调查
B	取消
X	菜单
Y	地图
L/R	转动视角
Start/Select	比赛时切换队员的显示状态
触摸屏	比赛时控制角色移动、传球、射门等操作



菜单说明

ステ–タス（队伍情报）：进入后可以查看球员状态情报，其中蓝色显示的球员是正选队员，深褐色显示的是替补球员。

もちもの（所持品）：

├アイテム（道具）：查看、使用道具，按L、R键可切换道具类型。

├そうび（装备）：查看、使用装备。

├ユニフォ–ム、エンブレム（制服、徽章）：查看、更换服装和徽章。

└パフォ–マンス（庆祝动作）：设定角色进球后的庆祝动作。

必杀技・化身：学习必杀技和替换化身。

じょうほう（情报）

├イナッタ–（留言板）：查看留言板的信息，该信息随着游戏进行自动更新。

├スト–リ–（故事）：查看故事进程。

├プレイのきろく（记录）：查看玩家的游戏记录，包括游戏时间、队伍等级等诸多资料。

├バインダ–(选手情报）：查看已出现的选手的资料。

├キズナックス（招募信息）：查看正在招募的选手的资料。

└ヘルプ（帮助）：查看游戏里出现的各种系统信息。

さくせん（作战）

├フォ–メ–ション（阵容）：对比赛的阵型和球场上球员的位置进行变更，按L、R键切换不同类型比赛的阵容。

└へんせい（编成）：对队员进行更换，第一页的队员为正式比赛上场的队员，第一页的前5名队员是小型比赛的参战队员。

セ–ブ（存档）：保存游戏。

属性相克

球员分为风、林、火、山四种属性，这四种属性存在克制关系，其中山 > 火 > 林 > 风 > 山。比赛中双方球员起冲突时，被克制的一方各项基础能力值都会下降，在对抗时将处于相对不利的状况，因此在拦截对方球员时尽量使用属性克制对方的队员，可以增加对抗的成功率，这一点同样体现在化身身上。此外，如果选用和该球员属性相同的必杀技，该必杀技的威力也会有所提升。

能力提升

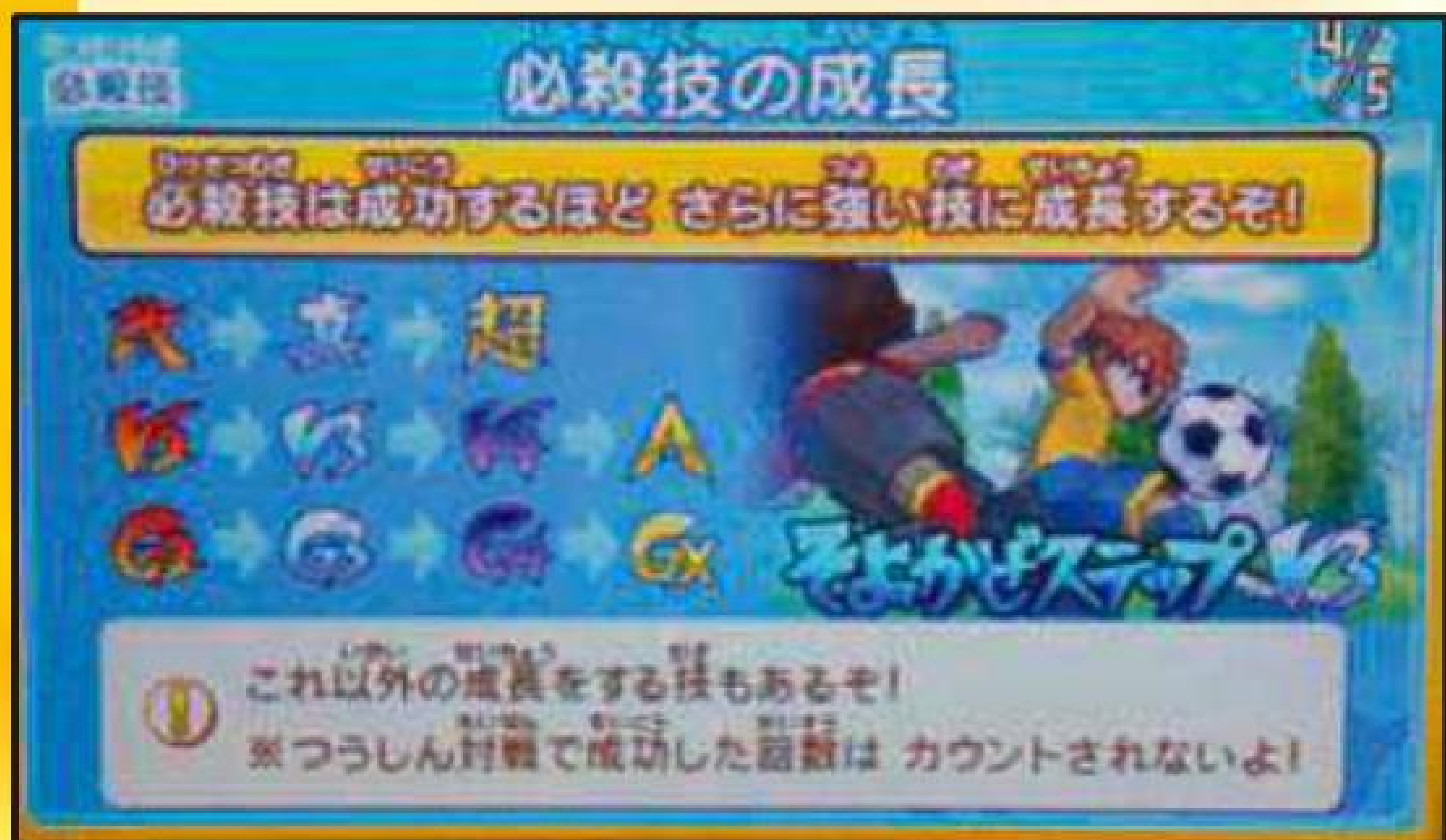
游戏中，球员的能力主要通过升级和特训进行提升。通过完成小型或大型比赛可以获得经验值，角色升级时除了会提升部分能力，还可以学会更强力的必杀技。另外一个提升能力的方法是使用热血点数给球员进行特训，在地图上有闪电标志的地点就是可进行特训的地方，每个地方都会针对其中一项能力进行训练，玩家可以针对性地对球员进行培养。同一个球员特训的次数越多，消耗的热血点数也越多。

GP、TP、TTP和KP

GP代表球员的体力，在比赛中无论是抢断、传球还是射门都会消耗球员的GP值。GP值不但会影响冲突时的成功率，还会影响守门员的防守范围，当GP值较低时，球员的移动速度还会变慢，因此在比赛时要时刻注意球员的GP值；TP是必杀槽，只有使用必杀才会消耗，必杀技相关内容参见后文；TTP是必杀战术槽，必杀战术是前作加入的系统，在比赛时点击下屏的“T”图标就可以发动，虽然TTP会随着队伍等级的成长而增加，不过本作的必杀战术消耗量很大，直到通关为止一场比赛中都只够使用一次；KP则是本作新增的化身槽，相关内容参见后文。

必杀技

必杀技是该系列的传统，华丽热血的必杀技也是吸引玩家的重要手段之一。必杀技分为射门（シュ-ト）、带球（ドリブル）、抢断（ブロック）、扑救（キャッチ）和技能（スキル）五个类型，除了技能型必杀技是被动技能外，其他类型的必杀技都需要在比赛中手动选择发动。必杀技除了可以通过升级习得外，也可以在秘宝店购买必杀书，然后在“必杀技・化身”一栏中给指定的成员学习（每人最多只能保留两个通过必杀书学会必杀技）。使用必杀技会消耗TP，TP消耗越大必杀技的威力也越大，同等TP消耗的情况下多人必杀技的威力高于单人必杀技。另外，必杀技也存在属性相克，因此在双方发生冲突时应尽量选择属性克制对方的必杀技。随着使用次数的增加，必杀技还会升级，升级后的必杀技有着更大的威力。



化身系统

本作新增的要素，开启该系统后就可以在比赛中点击下屏的“化”图标选择发动或解除化身。正式流程中，玩家操控的雷门中学一共有5名化身使者，在一场比赛中，每支队伍场上最多可同时召唤出3个化身。在有化身的情况下，无论是过人、抢断还是射门的能力都大幅提升，就算对方使用必杀技来对抗失败的几率都很高，因此完全可以使用化身后强行冲到对方禁区射门得分。当然对方也是可以使用化身的，当两名队员都使用化身并发生冲突时就会进行化身的对抗，化身的对抗根据攻击力和属性来进行判定，对抗后双方会损失一定的KP（如果我方化身的攻击力比对手高太多，可以在不耗费KP的情况下秒杀对方化身），随着召唤化身次数的增加，化身以后升级。使用化身后，过人、抢断或者射门都会消耗化身的KP，当化身KP耗尽后会自动消失。后期开启化身重生（化身ドロ-イング）系统后可以通过消耗全队队员的TP重新召唤一次化身，开启化身合体系统后当场上出现特定化身时（流程中为天马、神童和剑城的组合），可以让化身合体。合体的化身实力非凡，并且拥有3名化身的KP值之合，而参与合体的化身则自动消失。游戏通关后可以在铁塔上和老人对话习得新化身，并且可以通过道具“化身コイン”让任意队员学到使用化身的能力。

队员招募

本作的队员招募系统非常简洁，在地图上和有卡片标志的人对话就可以招募球员了。游戏中想成功招募球员需要满足1～4个条件，只要在小型比赛中和该成员对战过，那么该成员的招募条件就会显示出来，达成条件并支付友情点数后就能成功招募了。招募条件包括队伍中有指定队员、各种道具、照片、话题等，照片需要玩家在有相机图标的地方按A键照相来获得，话题则需要通过和NPC对话来获得。

宝箱战

宝箱战也是系列的特色，本作可以进行宝箱战的NPC在地图上以“R”符号标注，战斗方式和系列前几作相比没有变化，战胜一条线里的所有对手后就能获得宝箱里的奖励，获得全S级评价可以获得金宝箱里的奖励（S级评价的条件是比赛得分在5：0以上）。某些显示感叹号的队伍需要获得指定的对战书并使用后才会出现。



比赛相关

比赛类型

游戏中比赛分为小型比赛（4对4）和大型比赛（11对11）两种类型。和前作不同的是，本作中不再是踩地雷式遇敌触发小型比赛了，所有可对战的选手都在地图上以红点标示，和他们对话就可以选择是否进行比赛，后期玩家靠近某些可对战的选手时，对方会主动接近触发比赛。不过本作在小型比赛中输掉或者直接逃跑没有惩罚。小型比赛分为15分钟内进球、15分钟内获得控球权和5分钟内保持控球权三种类型，就算不懂日文也可以通过比赛时间和开始时控球的队伍来进行区别。只有在小型比赛中遭遇过的角色才会在招募员处显示招募条件，比赛胜利后对方队员有一定几率主动要求加入。这里有一个关于小型比赛的小诀窍，由于化身在每场战斗中都可以召唤，这也包括小型战斗，召唤化身本身没有任何消耗，而且化身往往比直接使用必杀技更实用，因此可以把参与小型比赛的成员全部换成化身使者，开战后马上召唤化身，这样无论什么类型的比赛都能轻松获胜。

大型比赛集中在剧情比赛和宝箱战。本作在剧情比赛需要完成诸如让控球选手超过某条线的范围、让某选手控球到某个点、完成数次传球等特定内容才能推进剧情让比赛继续下去，不过这些要求都会用图解很直观地显示出来，按照指定的要求完成即可，在完成特定内容前，比赛时间显示为“？？”，玩家可以慢慢尝试不用着急。除了这点变化外，其他的就和以往的作品没区别了。需要注意的是如果在剧情比赛中失败会直接GAME OVER并返回标题画面，因此在进行剧情比赛前一定要记得存档。



防守技

除守门员外，其他角色也可能防守对方的射门。必杀技里带“B”符号的技能为防守技，在对方射门的范围内如果恰好有人持有这类必杀技，就可以选择是否发动该技能。发动后可以对对方的射门进行阻拦，就算阻拦不成功也能很大程度削减射门的威力，给守门员减轻负担。

远射

射门类必杀技里带“L”符号的为远射必杀，无论球员身处什么位置，按下下屏的“S”型图标即可进行远射。远射虽然可以瞬间发动射门，不过要是距离太远，威力也会大打折扣，很容易被对方挡下，一般在对方守门员TP耗尽时才考虑使用远射必杀进行射门。

连携射门

在发动射门的时候，球的前方会出现一个扇形的范围，此时如果我方球员带有含“C”符号的必杀射门技能并处在这个范围里，就能使用该必杀技发动连携射门。经过连携后的必杀射门威力会得到提升，不过连携射门对球员的站位要求比较高，有机会就连携，不必刻意追求。



和以往的作品相比，本作是系列难度最低的一作，其原因在于化身太过于强力，每场比赛每人用化身来一次冲锋，3～4个进球妥妥的。可见式遇敌这个改动还是不错的，大大提高了游戏的流畅度，各种球员和收集要素也算丰富，游戏耐玩度还是有保障的。

文 阿鲁 美编 sienna

和那些





交响旋律 最终幻想			
シアトリズム ファイナルファンタジー			
3DS			
Square Enix	MUG	日版	预定2012年2月16日
1人	6090日元	对应周边未定	
相关报道：Vol.164 P48/Vol.168 P26			

以历代"《FF》系列"作品的音乐为卖点的周年纪念作品又有了新消息，这次不但确定了游戏的发售日和售价，另外还有特殊能力、召唤兽等相关信息，下面就一起来看看吧。



次要角色也能成为同伴！

之前给大家介绍过，在本作中玩家可以选择历代主角自由组成自己喜欢的队伍进行游戏。不过随着游戏的进行，玩家可以收集名为"水晶碎片"的物品，之后就可以让各系列作品的次要角色也成为同伴。

FFⅣ 风天王





▲就算队伍全部由次要角色组成也是可以的，打造属于自己的队伍吧。

◀▲收集不同颜色的"水晶碎片"，登场的次要角色也会有所区别。

FFⅣ 火天王

FFⅢ 西德

FFⅠ 萨拉公主

目标是『约束之地』？



同伴一起演奏名曲吧

通过能力提升数值！

随着队伍成员经验值的提升，可以装备拥有各种效果的特殊能力。这些特殊能力中有角色专属的、初期持有的以及升级后获得的等等。各种特殊能力被系统地分为6大类，找到适合该角色装备的特殊能力，可以在游戏中发挥出强力的效果。

特殊能力效果一览

魔法	歌	增强
特殊	物理	确率

特殊能力举例

魔法
ケアル——对因失误而损失的HP进行回复
プロテス——减轻受到的伤害，可对不擅长的谱面使用
ファイア——对战斗曲中登场的敌人造成伤害

歌
いやしのうた——HP徐徐回复，适合初学者使用
ちからのうた——队伍全员力量数值提高

增强
まりょくアップ——魔法类的特殊能力效果提高
すてみ——力量提升，但受到的伤害也会增加

确率
トレジャーハンター——更容易获得稀有道具
EXPアップ——获得更多的经验值


摩尔波鲁


FFVII
爱丽丝


FFV
法利斯


山丘巨人


◀不擅长音乐游戏但也能顺利过关的特殊能力也是有的哦。



▶也有深入体验所必须的特殊能力，那就是提升稀有道具获得率的能力。

为战斗增添色彩的

强力的伙伴，呼叫召唤兽！

完成关卡时可以获得道具和特殊能力，哪怕只装备其中一种，在进行战斗曲时就会进入名为“特写领域”的特殊界面，指令输入成功后召唤兽就会登场。要是在“特写领域”中输入指令成功率高，还能召唤出高级召唤兽。另外，在获得的道具中也存在在战斗中召唤出任意召唤兽的魔石。

召唤兽
希瓦





▲画面左上标有“特写领域”的图案，在这里输入失败的话，召唤也将失败。

黑色华尔兹3号



召唤兽
拉姆







召唤兽
伊夫里特



FFⅣ
土天王

FFⅣ
水天王





召唤兽
巴哈姆特



死亡之爪



召唤兽
奥丁





加布拉斯

各式召唤兽

“无装备”状态提升挑战性！

随着角色的升级，歌曲完成起来就相对更容易。不过对于擅长音乐游戏的人来说也有适合他们的玩法，那就是不给队员装备任何道具或特殊能力，让队伍处于“无装备”状态。挑战性提升的同时，过关后还可以获得额外的分数奖励。





▲在“无装备”状态下完成关卡并获得了分数奖励。



PSICOM治安兵

FFⅨ 比比

FFXⅢ 斯诺

随时可观赏的博物馆

完成关卡后可以获得名为“律波”的点数，累积一定数量后可以开启“博物馆”模式，这里收录了可以自由欣赏音乐的“音乐播放器”、欣赏关卡中背景动画的“剧场”等功能，随着律波的累积，还有更多的要素会逐渐开启。

杰斯帕

哥布林







FFXI 普利修

第二秘奥义











第二秘奥义特写镜头公开！

春节前夕最后一辑《掌机王SP》，同时也是即将发售的本作最后一次前线报道。第二秘奥义的公开相信会让不少秘奥义控们激动不已。另外在欢乐要素中，除了装备之后会发生外观变化的"称号"外，斗技场还乱入了来自《无尽传说》的女主人公米拉。玩家们可以在PSV上先人一步体验米拉的实力了。

文 白菜
美编 Juxi

PSV	无瑕传说R			
	テイルズ オブ イノセンス R			
	NBGI	RPG	日版	预定2012年1月26日
	1人	5980日元	对应周边未定	
	相关报道：Vol.168 P60/Vol.172 P40			

以前世的姿态释放出第二秘奥义

在游戏中满足特定的条件后，能够习得比通常的第一秘奥义更加强大的"第二秘奥义"。由于某些同伴使用第一秘奥义后会产生属性变化，可以让两种秘奥义分别对应不同的情况使用。除了本辑前线公布的4名角色之外，其余角色也能使用第二秘奥义哦。





如鬼神般强大

◄▲与第一秘奥义插入的特写不同，对敌人造成的伤害也无法相提并论。掌握好使用的时机吧。

以前世的姿态压倒敌人！

与其他要素公布！

充实的欢乐要素

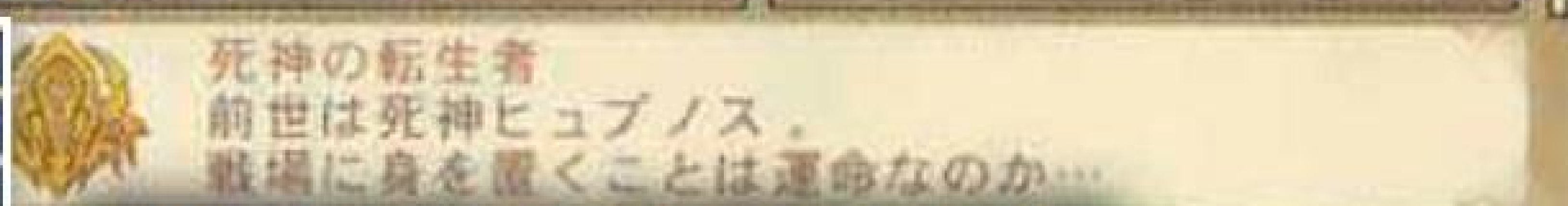
以下介绍的要素都是原NDS版中没有，而PSV版新加入的要素。虽然不是通关路程中必须经历的部分，但对于玩家的冒险生活，能够起到调剂与帮助作用。

称号







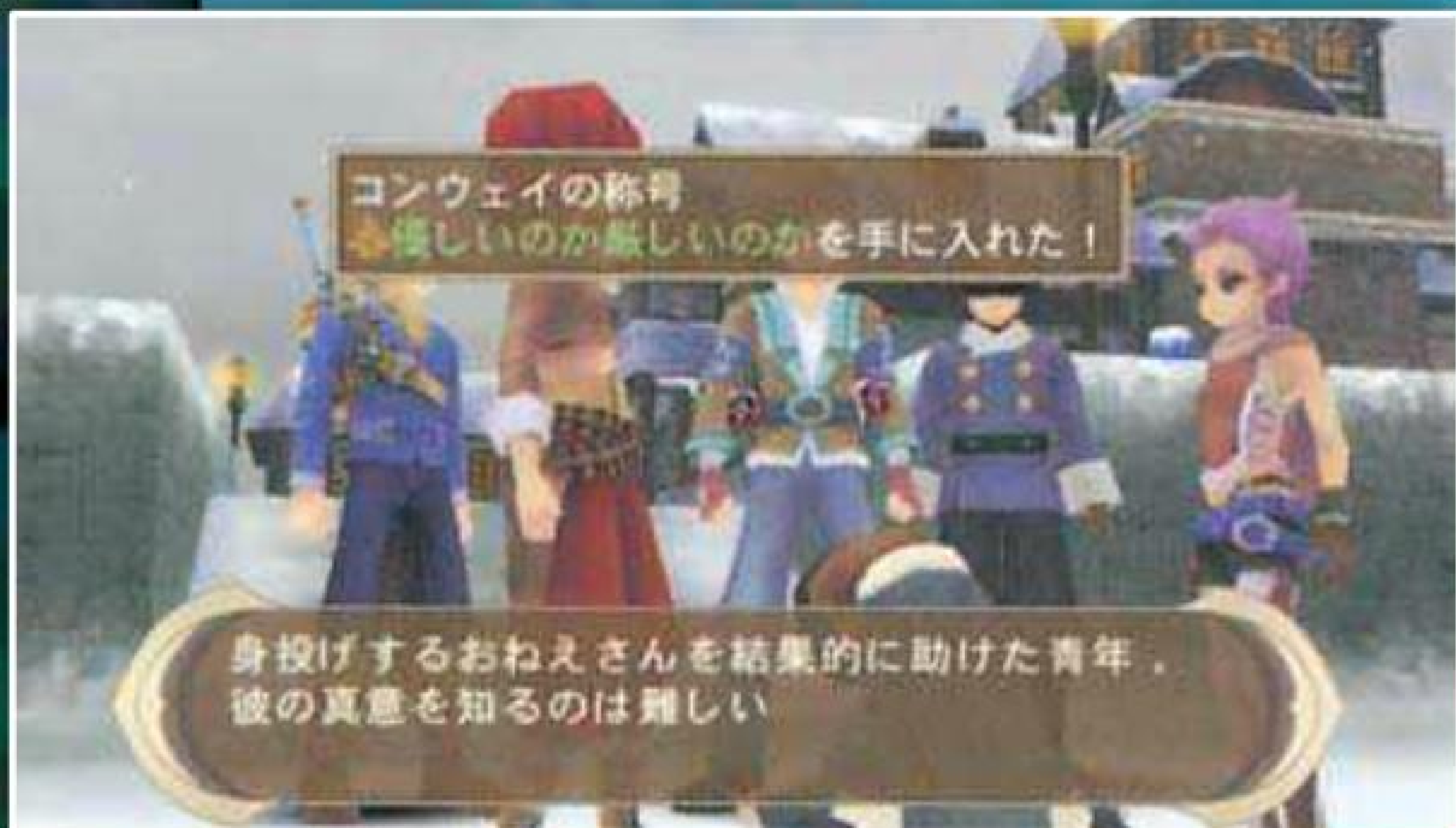


获得后总之先装备试试

◀▲根据故事与支线剧情的进展而获得的“称号”。给角色装备上以后，角色能力与外观、甚至是战斗结束后的台词都有可能发生变化。

支线剧情・旅馆剧情





▲街道以及迷宫中会发生许多支线剧情。在旅馆住宿则会发生同伴之间的对话，有时还能看到有关前世的点点滴滴。

斗技场



▲▼单人或是团体进行5连战的挑战，胜出后可以获得奖品。《无尽传说》的女主人公米拉乱入斗技场的理由是？



在斗技场一试身手！

《国王物语》是一款由国民组成亲卫队，指示他们一同冒险的Wii平台游戏，本作以《国王物语》的系统作为基础，故事、角色全都焕然一新后登陆PSV平台，结合PSV平台添加更多新要素，下面就让我们一起来看一下吧。

文 半夏　美编 Juxi

王と魔王と7人の姫君たち
—新・王様物語—

PSV	国王、魔王与7公主 新・王样物语			
	王と魔王と７人の姫君たち ～新・王样物语～			
	Konami	RPG	日版	发售日未定
	1人	售价未定	对应周边未定	
	相关报道：－			

集合国民之

由魅力角色演绎的幻想故事

为了夺回被强大的魔王抢走的土地和7位公主，年轻的王克罗伯不断努力着……活跃在他身边的女性和家臣们都同样抢眼，克罗伯和他们羁绊的加深也是故事的看点之一，下面就让我们看一下这些充满个性的角色吧！



克罗伯
（コロボ）

本作的主人公，虽然只有14岁，却既有强大的实力也有优雅的举止，具有明君资质的年轻国王，十分擅长剑术。



阿普丽科特
（アプリコット）声优：丰崎爱生

非常喜欢克罗伯的贵族大小姐，是个天真善良、内心温柔、性格开朗的女孩子。



维露帝
（ヴェルデ）声优：钉宫理惠

稍微有点傲娇的负责记录工作的女孩，似乎有点喜欢克罗伯。

故事梗概

想要毁灭世界的魔王“噩梦（ナイトメア）”霸占了主人公国家的城池，并抓走了七位公主，玩家将作为主人公成为少年王，向未开拓的领土进军，一边使国民增长一边扩大领土，在新的领地上建设国家，将公主夺回。

Character 主要角色简介



伊利斯（イリス）
声优：白石凉子
喜欢喝酒的冷酷系大姐姐



阿玛碧蕾（アマ-ビレ）
声优：加藤英美里
最喜欢点心的开朗少女



可可摩派茵（ココモパイン）
声优：桃井晴子
王国内极具人气的偶像



柯丽娜（コリ－ナ）
声优：大谷育江
性格单纯的人形机器人护卫

本作中三个重要要素!

对亲卫队下达命令不只可以战斗，还可以扩大领土、开发领土、委任国民新的工作等等，各种各样的指令都关系着故事的前进，下面将从三个要点为大家详细解说！



▶遇到的国民都能够成为伙伴！集合大家的力量解救被囚禁的公主！

力量拯救被囚禁的公主

POINT 1 战斗 集合亲卫队，命令他们击败敌人！

游戏中可以将国民集合起来，结成亲卫队。如果遭遇到敌人，可以命令亲卫队进行突击开始战斗。如果遇到危险也可以下达命令，使亲卫队撤退到克罗伯身边。另外克罗伯自己也可以参加战斗，随着战斗的进行，国民和克罗伯的等级都会提升，攻击力也会随之上升。搜集出现在附近的国民，会使亲卫队的规模扩大，当强敌出现时他们会立刻成为强有力的战斗力！



◀造型独特的敌人们对克罗伯展开攻击，不只要命令亲卫队出击，克罗伯自己也要积极参加战斗。



▶公主们也会成为伙伴加入战斗，拥有攻击、回复等特殊能力的她们将成为克罗伯冒险中的强力支援。

POINT 2 扩大 击败魔王亲信能够解放被夺走的领土！

被魔王夺走的土地被分成七个区域，由魔王的亲信“领主”所守护着，集合大家的力量将“主人”打倒就能解放相应区域，土地可以作为自己的领土在上面自由地建设建筑物、开发、委任职业合适的国民管理，然后就可以去寻找新的区域了！



◀架起桥梁之后就能向新区域前进，等着玩家的将会是什么呢？



▶扩大区域之后城市范围会扩大，国家也会更加富饶。

POINT 3 增加 扩大领土，增加国民，可以更改国民工作！

在解放的区域建设民居、商店等各种各样的建筑，会使国民的数量增加。带着更多的国民参加冒险会使实力倍增。另外如果建设了转职小屋的话就可以改变国民的职业，面向生产型职业和战斗强化型职业各种各样的职业由你决定！打造只属于你的王国！



◀有擅长挖掘的农民、战斗的专家士兵、动物猎人等等各种各样的职业。



▶挡路的树，如果国民中有人转职成伐木工就能轻松清楚，要把握好职业的特性哦！



温柔守护王的辅佐大臣

哈乌萨（ハウザー）
声优：江原正士



自称『万用大臣』的负责教育工作的大臣

力阿姆（リアム）
声优：金光宣明



在暗处辅佐国王的参谋

阿茨鲁（アズール）
声优：大山昴辉



企图毁灭世界的邪恶魔王

噩梦（ナイトメア）
声优：中尾隆圣

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘

回归原点的完全新作!



数码宝贝世界 复原

デジモンワ-ルド リ：デジタイズ

◆NBGI◆RPG◆预定2012年内◆日版

虽然PSV已经正式开卖，但并不代表PSP上就没有新作，现在给大家带来的就是PSP上《数码宝贝世界》的最新情报。该系列最早于1998年PS平台上出现，而其中以初代的成长培育系统最受玩家们的青睐，但由于之后续作在系统上都作出了较大的改动，在FANS的强烈要求之下，本作终于回归原点，在继承初代育成系统的基础上，以全新的画面和世界观呈现我们的《数码宝贝世界》。进化系统是“《数码宝贝》系列”的最大特色，根据数码宝贝的成长时期，从最初的“幼年期”，到“成长期”、“成熟期”、“完全体”，以及最终的“究极体”。随着数码宝贝的成长，不但能力有所提升，其形态也会出现大幅变化。



▲▼与尼可和秋穗一同战斗。



在之前的报道中，我们已经为大家介绍过游戏的主人公。现在官方又公开两名新角色，其中尼可（ニコ）是现实中主人公的好朋友，而在游戏《数码宝贝》中则为好对手。他充满正义感，性格坚强而直率，由于父亲是运营《数码宝贝》的GIGO公司的研究员，因此尼可对父亲一直心存尊敬；另一名则为女性角色铃童秋穗（アキホ），这位好奇心旺盛的女孩子在数码宝贝世界中经常对遭遇困难的数码宝贝伸出援手，甚至能从数码宝贝口中得知连主人公也听不到的情报。在游戏中主人公不时会与他们一起行动的，而在特定的事件和BOSS战中，还会与同伴一同战斗。顺带一提，本作的人设是曾担任《夜樱四重奏》、《无头骑士异闻录》以及《女神异闻录 恶魔幸存者》等人气作品的画师安田典生。

（文：酷洛洛）

数码宝贝进化！









亚古兽 → 暴龙兽 → 机械暴龙兽 → 战斗暴龙兽

体验成为马主的乐趣！



G1大赏

G1グランプリ

◆Genki◆SLG◆发售日未定◆日版

《G1大赏》是元气公司以赛马为题材制作的游戏。在本作中，玩家将扮演一名马主，自己养育的马可以在国内外参加各种比赛，获得的奖金则能用于扩建马场设施，最终目标是培育出各项能力都非常优秀的名马。游戏中的种马、繁殖用母马等均以卡片表示，获得卡片后就可以进行“卡片合成”，这样就能提升马的等级或者培育出新的马匹。将马精心培育成赛马后还能让其参加各种赛事，游戏中出现的各种赛事、赛马场和骑手等都忠实还原了现实，加上前期对马匹的培育，能让玩家充分体验养马和赛马的双重乐趣。如果你是赛马爱好者的话，那就请关注这款游戏吧，而普通玩家也能通过游戏的“秘书系统”逐步了解赛马的魅力。（文：阿鲁）



▲激烈的比赛与现实中毫无二致。



▲利用“卡片合成”系统培育出心仪的马吧。



▲马匹的能力都非常直观地显示了出来。

联合国今天依然热闹！



N 学园黑塔利亚DS

学园ヘタリアDS

◆Idea Factory◆AVG◆预定2012年3月8日◆日版

本作是根据曾经在动漫界红极一时的《黑塔利亚》而改编的女性向恋爱游戏，之前曾发售过PSP版本。游戏主要讲述了各种各样的国家拟人角色在“世界W学园”生活，主人公塞舍尔作为转校生被选为负责联合国宴会的执行委员，为了一年一度的宴会而和学园内成员们逐步加深交流的故事。



▲主人公和日本在星空下。

游戏中每天有三次自由移动的机会，可以在地图上和喜欢的角色触发剧情增加友好度。宴会当天可以委派相关角色负责宴会的各个部分，友好度会影响宴会的完成度。为了提高友好度适当使用策略缔结友好协定，也是本作的亮点之一。作为NDS版的新增要素，本作追加了故事之外的“世界谈话室”模式、“W谜题”模式、以及世界时钟，这些都从故事之外的角度对作品进行了补完，喜欢这部作品的粉丝们不容错过。



▲各个国家一起开会的热闹场面。

（文：半夏）

在3DS上管理动物！



动物管理员3D

ズ–キ–パ–3D

◆Robot◆PUZ◆预定2012年1月26日◆日版

在手机和电脑上有着超高人气的消方块型游戏《动物管理员》登陆3DS了。游戏的玩法很简单，通过交换两个方块的位置，让相同的三个或以上方块连成一线就能将其消除，不过本作和同类型游戏不同的地方就在于方块是用动物形象表示的，游戏画面更加生动，并且通过3DS的独特机能，动物们的可爱造型都得以通过3D再现。游戏共收录了8种模式，除了供单人游戏的过关模式外，还有十分值得挑战的分数模式、解决一个接一个难题的任务模式、考验玩家想象力的残局模式、供玩家和CPU或其朋友较量的对战模式等。（文：乌冬）



▲游戏的下屏是堆叠的方块区，相信有在其他平台上玩过本作的玩家都很熟悉了。



▲上屏显示的是动物，不知道动物的种类是不是根据当前消除的方块而定的。



▲在任务模式中上屏会给出过关的条件。

我是女装漫画家？



我是少女漫画家

オレは少女漫画家

◆Potato Software◆AVG◆预定2012年2月23日◆日版

本作的主人公——少年神尾贤二是一名在校学生，同时也是过去以女性笔名“伊集院爱丽丝”出道，被称为“天才少女漫画家”的人，然而最近的作品却遭到了杂志社的腰斩。为了让漫画能够畅销，编辑想出了让主人公男扮女装，以“天才美少女漫画家·伊集院爱丽丝”抛头露面的点子。虽然不太情愿，但为了洗刷“腰斩漫画家”的污名，画出让所有人都能乐在其中的优秀漫画，主人公接受了这一提议。于是充满爆笑元素的漫画家生活就此拉开帷幕。

虽然以女装漫画家作为“捏他”，但主人公的学园生活仍然是正常的，对于大部分角色来说女装身分当然是要隐瞒的。另外游戏中对于漫画的专门术语也有详细的讲解，即使不太明白该领域词汇的玩家也能投入其中。





▲充满个性的角色向来是AVG的最大魅力之一。本作虽然是原创作品，这方面也不会含糊。

（文：白菜）

运动世界的冰雪盛宴！



冬季运动会2012 感受体育精神

Winter Sports 2012: Feel the Spirit

◆DTP Entertainment◆SPG◆预定2012年1月20日◆欧版

本作将以3D画面完美地呈现冬季体育运动场地里冰天雪地的感觉，而七个大项的比赛项目将让所有喜欢冬季运动的玩家乐享其中。冬季运动会的项目大都是在冰上或者雪中进行，例如滑冰、滑雪等，不论哪个项目，都可以观看精彩的慢动作回放，真实记录玩家在游戏过程中的一点一滴。除此之外，游戏中还有50个挑战任务等待玩家完成，大大提升了耐玩度。模式方面，除了可以单独参加各种比赛项目之外，游戏还提供了类似冬季奥运会的“大会模式”，让玩家可以一次性体验游戏中所有的比赛项目，并争取获得优秀的总成绩。

除了推出3DS版，本作还将同期推出Wii和PC版，其中3DS版最多支持四人同乐。这个冬天，不妨拿起手中的3DS，在掌机世界里，和朋友们风风火火地来享受一回冰雪运动的盛宴吧。（文：纸鸢）



▲刺激的高山速降一触即发。



▲雪地摩托的争夺异常激烈。



▲运动员取得胜利时的庆祝动作振奋人心。

欠债主人公再开后宫！



公主福音 携带版

PrincessEvangile Portable

◆Cyberfront◆AVG◆预定2012年3月29日◆日版

本作是2011年7月于PC平台上发售的《公主福音》的PSP移植版。因为父亲的缘故背上沉重债务的主人公走投无路之际，在路边徘徊时救助了一名被恶人纠缠的少女。少女判断主人公是一名内心善良的好人，因此以理事长孙女的身分劝诱他进入女子贵族学园，作为男女并校的试验学生就读。但是学园里基本所有的学生都反对男女共校，因此主人公的目标是从入校时超不受欢迎的状态，在一年后得到大家的认可。

如何？是不是很有《旋风管家》的感觉？而且主人公不用女装也能进入女校也是一个吸引人的设定。本作从标题开始就很有法语风格，主要角色们在学园里的异名也全是法语设定，对法语感兴趣的玩家不妨尝试一下。游戏移植PSP版后增加全新的事件CG，即使玩过PC版的玩家也能得到新的乐趣。

（文：白菜）



◀女主人公珑仙院理濑。被主人公救助，初期惟一认可主人公的学生。二头身的Q版形象非常讨人喜爱。



▲三角纠纷（？）是后宫恋爱AVG永恒的话题。

文 白菜 美编 sienna



科学超电磁炮

とある科学の超电磁炮

PSP

Ascii Media Works	AVG	日版	2011年12月8日
1人	6279日元	无对应周边	
相关报道：—			

炮姐进军PSP平台！《科学超电磁炮》是以轻小说《魔法禁书目录》中的重要女主角御坂美琴为主人公衍生出来的作品，在经过动画化之后博得了极高的人气。在本作中，美琴与她愉快的朋友们将为大家解决学园都市中光怪陆离的都市传说事件。全程语音不可错过！

系统

按键操作

按键	作用
方向键/滑杆	移动对话履历
□	跳过已阅对话
△	自动对话
○	确认/进行对话/播放声音
×	消除对话窗
L	查看过去对话履历
R	触发CHATIN'！！
Start	打开主菜单/跳过动画

主菜单

选项	作用
TOPICS	确认当前获得话题
EVENT NOTE	确认当前解锁的事件
SAVE	保存记录
LOAD	读取记录
CONFIG	更改游戏设定
TITLE MENU	返回标题画面

游戏方式

会话部分

游戏交代剧情的部分。这个部分主要用来获得有关都市传说的话题，然后以这些话题作为之后特殊推理部分所使用的关键词，让剧情能够发展下去。



特殊推理部分

这个部分主要是通过选择话题来推进剧情。注意该部分进行过程中是无法保存记录的，一定要在进入之前做好准备。

女生杂谈模式

在该模式下，需要选择之前在会话部分收集到的话题来决定剧情的走向。这里可以回收大部分的事件，提升完成率，但选择不当则会进入Bad ending。需要注意的有三点：1.该模式下时间会不断流逝，即使玩家不按键，对话也会快速进行下去。2.出现话题选项时，一定时间不进行选择也是一个选项。3.有的情况下该模式中不会出现选项，而是出现变成红色字体的台词，此时要抓紧时间在该角色说完这句台词前按下○键，否则就会错过这个事件。





CHATIN'!!

在对话中，有时候画面右上角会出现“CHATIN'！！”的标识（“CHATIN'！！”出现时SKIP机能将会失效，不用担心被跳过）。此时按下R键，就会立刻进入特定的女生杂谈模式。这种特定的女生杂谈模式即使不触发也不会对解决事件产生影响。但是很有可能会触发全新的事件，是收集事件完成率必不可少的部分。注意该模式下选择不当同样会进入Bad ending。



风纪委员模式

在该模式下，玩家要选择之前部分收集到的话题来进行推理。当推理成功时，右下部分的推理槽会上升，到达100%就会顺利完成推理。但是如果选择不当的话，推理槽会下降，甚至有可能进入Bad ending。该模式下时间不会停止，出现选项时不进行选择同样也算一个选项，但是选项停留时间大约只有5秒，要求玩家的思路非常清晰才不会出错。



动作部分

在故事的最终阶段必定会进入该部分。要求玩家按照画面提示精准而快速地输入指定按键（QTE），出错的话就立刻GAME OVER，不过会出现重新挑战的选项。



总事件完成率

在标题画面选择章节的右下角可以看到一个百分比数字，这代表的就是所有章节的事件完成率。游戏中经常会选到错误的选项从而进入Bad ending，但就算是Bad ending也是会计入完成率中的，因此即使进入Bad ending也不要丧气，就当成是在收集事件完成率，养成随时保存记录的良好习惯，朝着完美的结局前进吧。



流程

只是想通关的话，游戏的进展方式非常简单。只要不触发任何“CHATIN'！！”一路走下去，然后完成风纪委员模式的特殊推理部分，最后完成动作部分的QTE就行了。但是本作的精髓就在于随时由“CHATIN'！！”触发的各种事件，可以欣赏到各种光怪陆离的剧情，以及大量精美的CG。虽然有打回标题菜单的Bad ending，但实际上也算不上悲伤的结局。因此各位FANS大可安心进行多次尝试以及挑战。游戏共有五章，以下将给出第一章的全事件收集路线，其余的章节就请大家自己探索吧。

第一章全事件路线

●事件1：あれは“空き地のカミキリムシ”の话题みたいです。

获得动画“プロロ–グ”，获得话题“风纪委员の腕章”、“峪谷佳茄”、“カタツムリ”、“カミキリムシ”、“オメガフラワ–”、“公园”。

女生杂谈模式

发生时机	按键	话题	结果
手っ取り早くどこから探そうか？	△	カタツムリ	进入事件6
	○	公园	进入事件8
	×	风纪委员の腕章	进入事件3
	不选择		进入事件2



●事件2：あれれ？空き地が工事现场になってる！？

触发“CHATIN'！！”来到本事件的情况下，进入事件8。

触发“CHATIN'！！”来到本事件的情况下，进入事件3。

●事件3：わたくし达が调べているのは“空き地”のカミキリムシです。

获得话题“空き地の场所”。

此处路线分歧：

从事件1直接来到本事件的情况下，触发“CHATIN'！！”。

CHATIN'！！	女生杂谈模式		
发生时机	按键	话题	结果
考えを闻かせてくれる？	△	公园	进入事件8
	×	峪谷佳茄	进入事件5
	不选择		进入事件5

没有从事件1直接来到本事件的情况下，触发“CHATIN'！！”

CHATIN'！！	女生杂谈模式		
发生时机	按键	话题	结果
考えを闻かせてくれる？	△	峪谷佳茄	进入事件5
	不选择		进入事件5

不触发“CHATIN'！！”的情况下，进入事件4。



●事件4：肝心の子供がいなければ、出てきても意味が无いと思うんだけどな。

进入事件8。

●事件5：……フフフフ。また一人、み～つけた

Bad ending。

●事件6：良かったわね、风纪委员冥利に尽きるでしょ。

Bad ending。

●事件7：これならケ-ヤクセ-リツだよ、おねえちゃん！

获得话题“子供の事情”。进入事件10。

●事件8：この子达、たぶん何かを隐してますよね？

此处路线分歧：

之前触发过事件3的情况下，进入事件7。（该情况下事件8不会被记载下来。）

之前没有触发过事件3的情况下，可以触发“CHATIN'！！”

CHATIN'！！	女生杂谈模式		
发生时机	按键	话题	结果
一番最初の选择、どこから调べる？	△	风纪委员の腕章	进入事件3
	×	オメガフラワ-	进入事件9
	不选择		进入事件2

不触发“CHATIN'！！”的情况下，再次路线分歧：

从事件2直接来到本事件的情况下，进入事件3。

没有从事件2直接来到本事件的情况下，进入事件2。

●事件9：御坂。言い译は？

Bad ending。



●事件10：あの空き地にはないのよね。大人の目も、カメラのレンズも。

获得话题“日射病”，进入事件11。

事件11：そっか。佐天さん、お手柄だよ

进入事件12。

●事件12：アンタも知ってる谁かさん。

此处路线分歧：

最短路线触发该事件的情况下，进入事件13（最短路线：事件1→事件3→事件8→事件7）。

非最短路线触发该事件的情况下，进入风纪委员模式。

●事件13：ほら、あんまり暴れると落ちますわよ。

进入风纪委员模式。



风纪委员模式				
发生时机	按键	话题	推理槽	结果
第一阶段“カミキリムシの目的って？”	△	峪谷佳奈	+30%	进入第二阶段
	○	风纪委员の腕章	0%	重新选择
	□	空き地の场所	0%	重新选择
	×	オメガフラワ-	0%	重新选择
	不选择		0%	重新选择

发生时机	按键	话题	推理槽	结果
第二阶段“どこに着目すべき？”	△	公园	0%	重新选择
	○	峪谷佳茄	0%	重新选择
	□	空き地の场所	+10%	进入第三阶段
	×	子供达の事情	+20%	进入第三阶段
	不选择		0%	重新选择
第三阶段“空き地の场所”	△	オメガフラワ–	–20%	回到第二阶段
	○	日射病	+30%	进入事件14
	□	子供达の事情	+50%	完美推理，进入事件16
	×	风纪委员の腕章	–20%	回到第二阶段
	不选择		–20%	回到第二阶段
第三阶段“子供达の事情”	△	公园	+50%	完美推理，进入事件16
	○	オメガフラワ–	+40%	进入事件15
	□	日射病	–20%	回到第二阶段
	×	子供达の事情	–20%	回到第二阶段
	不选择		–20%	回到第二阶段



●事件14：固法先 から、残念なお知らせですわ

回到风纪委员模式。

●事件15：お姉样が新しい都市传说になるとは

Bad ending。

●事件16：それじゃ、气を引き缔めて行くわよ！

获得话题“**カミキリムシ出现地点**”。可以触发“CHATIN'！！”（注意该“CHATIN'！！”没有选项，是台词变红时按下○键。）

CHATIN'！！	女生杂谈模式	
发生时机	按键	结果
佐天：“他の人には任せられません”	○	进入事件18
	不选择	进入第二次发生时机
美琴：“きちんと话し合いで决めましょ？ね？”	○	进入事件17
	不选择	进入事件17

不触发“CHATIN'！！”的情况下，进入事件18。

●事件17：また自慢！？ねえ、自慢なの？

Bad ending。

●事件18：小学生と间违われてもぶべっ！！

进入事件19。





●事件19：嘘でしょ。あれを食らって、力技だけで起き上がる、普通？！

进入事件20，同时进入动作部分。

●事件20：走るのに梦中だったのね。今顷气づいたの？

动作部分“**カミキリムシを捕まえろ！**”

内容	按键	备注
初春利用监视摄像机追踪	□、△	按键前后连续出现
黑子传送追踪	←、→、←	方向键左右二选一，前后三次顺序出现，通过初春的指示和画面确认
美琴战斗场面	△、×、□	按键前后连续出现

QTE完成后进入事件21。

ジャッジメント
風紀委員ですの

●事件21：アンタのねじ曲がった考えを、そのハサミごとぶっ飞ばしてあげる。

获得动画“**カミキリムシへの引导**”，进入事件22。

●事件22：……でも谁が、何のために？

第一章结束。

玩后感

游戏制作得非常有诚意。毫不偷工减料的全程语音，以及动作部分中角色流畅的行动都显示出制作方下的一番功夫，算是对得起本作跳票的日子了。在以全收集为基础目的的游戏进行中，SKIP机能的导入非常贴心，但不知为何女生杂谈模式和风纪委员模式无法SKIP，甚至无法按键让对话加快，长期重复游戏收集事件时不免让人有些心烦。本作的主要内容是以对话推理的形式解决原创事件，非原作FANS也许会觉得毫无乐趣，因此请不要抱有过度的期望。

收罗近期精品二线游戏

游戏一品轩

栏目主持：LIKY　　文 翔Starry、Civily练

PSV终于顺利发售了，网上铺天盖地的评测让人看得眼花缭乱，本以为PSV发售后PSP就应该寿终正寝了，但是没想到Falcom又在近日公布了一款“《轨迹》系列”的PSP新作，虽然该作暂时没有实际画面，但是以Falcom的名号还是很值得大家期待。

本辑 游戏推荐

竭尽全力与对手肉搏！

PSP TNA摔角 穿越界限

TNA Impact Cross the Line

SouthPeak Games	FTG
美版	容量：923MB

美国的摔跤赛事可以说是世界闻名，兼顾了竞技和娱乐性，除了众所周知的WWE联盟外，2002年新成立的TNA联盟也是一个股不可忽略的新势力。本作就是一款以“TNA摔角”为题材的游戏。相对前作游戏的画面并没有太大的进步，但本作在赛场氛围的烘托上也算是尽心尽力，前景欢呼的观众剪影让人有身处在比赛当中的感觉，而每个选手出场前花哨的开场仪式也是个性十足。相比WWE，TNA更强调动作的高难度和技巧性，六边形的赛场更有利于选手施展身手，游戏中简单的拳脚对敌人的杀伤力并不大，从画面上方的绿色小人可以查看到攻击对各个部位的伤害情况，所以普通攻击在竞技中更多的是牵制效果，比如在和对手纠缠时冷不丁一两脚会让他产生一定的硬直，此时按下△键有比较大的概率可以把他摔倒在地，在对手不能起身时玩家可以选择通过赛场围栏反弹或从木桩上跳下进行追加攻击，而这种方法造成的伤害是平时的两倍，能让玩家迅速瓦解对手的防线。值得注意的一点是追加攻击也要适度，太贪心的话很容易被对手抓住脚，反过来进行连续攻击，此时有一定机率出现“QTE挣脱系统”，按照规定快速按动○键才能摆脱困境。除了基本的模式外，本作还拥有团队战、锦标赛、时间赛、大混战等多种模式供玩家选择，而在生涯模式中玩家还可以体验到摔跤选手从街头到赛场的艰辛历程（该模式背景就是一张病床，看来摔跤是个苦差事啊！）。总的来说本作是一款非常平衡的摔跤游戏，出色的手感和赛场氛围都值得称道，但由于拿钢管、板凳等道具砸人的噱头性表演并不太多，或许会让普通的玩家觉得有一些单调，对摔跤感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲场地上人一多就超级混乱。



▲速度敏捷的选手在台下更能发挥优势。

推荐给：动作游戏爱好者·对摔跤感兴趣的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS

赛车小劳瑞

Roary The Racing Car

Avanquest Software	ETC
欧版	编号：5930


▲成功找出了相同模样的角色。

《赛车小劳瑞》是2007年在英国第五台和尼克频道开播的一部动画，其在短时间内迅速扩展，目前已在全球110个国家和地区播出。本作是一款以动画为题材的小游戏合集，虽说都采用的是原动画的角色，但光看表面本作会让人有一种没有诚意的感觉，因为游戏跟原动画精美的画面有着天差地别。还好本作的游戏性还不错，玩家可以在六个模式中选择一个进行游戏，而每个模式的小游戏都不重复，比如在“堆轮胎”中玩家需要按大小顺序把一堆轮胎通过中转站移动到另外一个位置，而在小轮胎上不能再放大轮胎，要想用尽量少的步骤完成游戏必须经过深思熟虑。让人稍感遗憾的是本作的可重复性并不太强，虽然有成就模式可以挑战，但总体还是稍显单调，原动画的粉丝不妨用本作来深入体验一下“赛车小劳瑞”的可爱世界吧。

推荐给 小游戏爱好者·原动画的粉丝

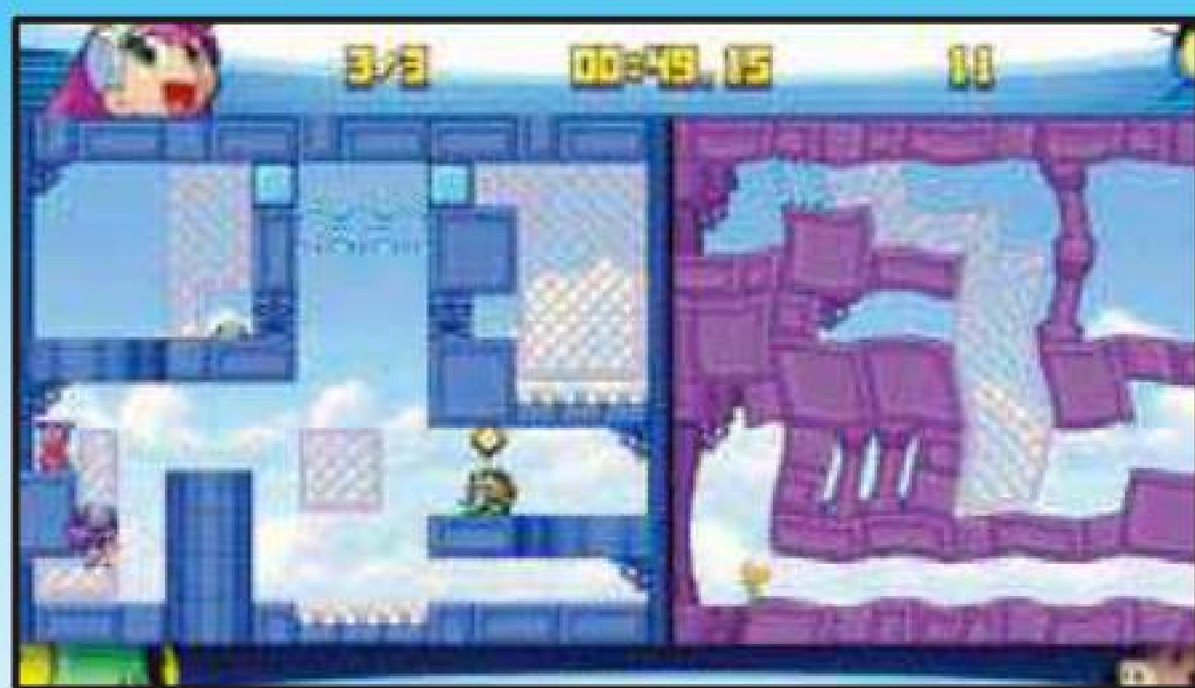
PSP

强力翻转迷宫DX

Mighty Flip Champs DX

WayForward	PUZ
美版	容量：22.7 MB

本作原是一款NDS平台的益智类游戏，虽说刚推出时默默无闻，但经过两年的人气积累其逐渐得到了玩家们的认可，如今日该游戏被移植到了PSP平台。在本作中玩家将扮演魔法师阿尔塔，利用控制空间翻转的能力去拯救自己的同伴，在关卡里玩家只能在画面左边的表世界里活动，而你在表世界的任何动作都会投射到右侧的里世界，只要挥动魔杖就能让表里世界倒转，比如一个看似不能到达的平台可以先通过移动到对应里世界位置的上方，再转换回表世界后主角就会从高空落下，并到达该平台。虽然游戏的概念很简单，但是到了后期关卡变得很复杂，需要频繁地利用到空间转换技能，小C好几次都是因为一个没看准就换错空间而摔死了。虽说本作的玩法很单一，但是质量不错的关卡设计和可爱的画面还是值得喜欢动脑筋的玩家一试。



▲不停地观察左右的表里世界很难做到不发晕。

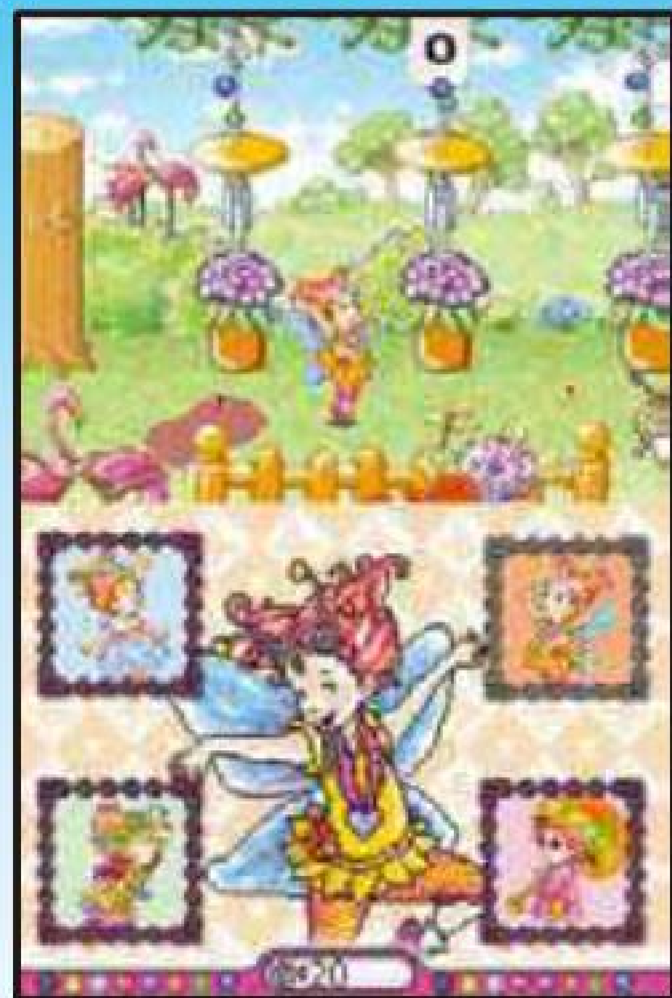
推荐给 益智游戏爱好者·喜欢动脑筋的玩家

NDS

有趣的南希 茶会派对时间

Fancy Nancy Tea Party Time

THQ	ACT
欧版	编号：5924


▲你能想象南希在关卡里一直都保持这个华丽的“蝴蝶飞”姿势吗？

本作是一款充满童话色彩的动作游戏，游戏主角是一个性格开朗活泼又略微搞怪的小女孩，个人觉得本作采用水彩风格的画面是非常成功的，除了增加游戏特色外，那种鲜活的色彩正好和女主角的性格契合。游戏中南希的主要任务就是去看望亲朋好友，并帮助他们解决一些问题，而在正式进入关卡后玩家可以通过触摸屏给南希换装，不同的装束会引起技能的变化，比如一些相隔较远的木桩需要换装成蝴蝶才能飞过去，而在下雨时只有换成打伞装束才能躲过一劫，一旦淋湿或受伤后在关卡中收集到的宝石将会掉落。值得一提的本作的判定非常奇怪，一些木桩看似很大，但是如果没走到正确的位置却怎么也跳不上去，玩家刚上手的时候或许要多适应一下。此外，本作的收藏要素也很丰富，有关键词、贴纸、日志等东西藏匿在关卡中等着玩家去发掘，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 小游戏爱好者·原动画的粉丝

PSP

我是怪兽 听我咆哮

Me Monstar Hear Me Roar

Cohort Studios	ACT
美版	容量：33.1 MB

本作是一款很有意思的游戏，用卡通的方式描绘了一个弱肉强食的世界。虽说游戏的容量不大，但是开头还很有诚意地制作了一段动画讲述故事的来龙去脉，略带冷色调的画风为游戏添加了不少神秘色彩。正式进入后玩家将会来到一张布满关卡的大地图，只需选择即可进入。游戏的玩法简单说就是大吃小，在关卡中有许多气泡和白色的小人，玩家需要不断追逐并吃掉它们，画面左上方的能量条会随之增长，而玩家的形态也会由蓝到青再变为红色，不过要注意的一点是到了后期会出现和你类似的怪兽在关卡中抢食，如果竞争对手比你等级高最好不要靠近，因为玩家被吃后将会变回最初的蓝色状态，所有努力都会前功尽弃。虽说本作的竞技性很强，但是游戏中存在穿墙、堵在死角吃小人等BUG让平衡性打了一些折扣，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。


▲周围这么多猎物，不要留下一个活口。

推荐给 动作游戏爱好者・对怪兽题材感兴趣的玩家

NDS

邮递员派特叔叔

Postman Pat： Special Delivery Service

Avanquest Software	PUZ
欧版	编号：5932


▲避开障碍设计出一条最简洁的路线。

《邮递员派特叔叔》是由作家John Cunliffe创作的一部童话故事，二十年来一直深受大人小孩欢迎，并推出了图书、玩具、游戏、服装等相关产品。整个游戏中一共有七个大的场景，玩家作为邮递员派特除了最基本的送信外，帮助乡里乡亲也是非常大的一部分内容，比如有的老年人记忆不好，玩家需要从一堆照片中找出不重样的帮他回想往事，而当有的人不知道邮筒在哪里时，玩家将会以小游戏的形式帮他设计出行路线。此外，由于系统会自动根据玩家对任务的完成状况打分，所以想挑战高难度的玩家不妨挑战一下游戏中的成就模式。值得一提的是本作的音乐数量虽不多，但都十分悦耳，在热心行善的同时会让人有一种很幸福的感觉，对原作童话感兴趣的玩家不妨通过本作来了解一下派特叔叔的故事吧。

推荐给 热心肠的玩家・原童话的粉丝。

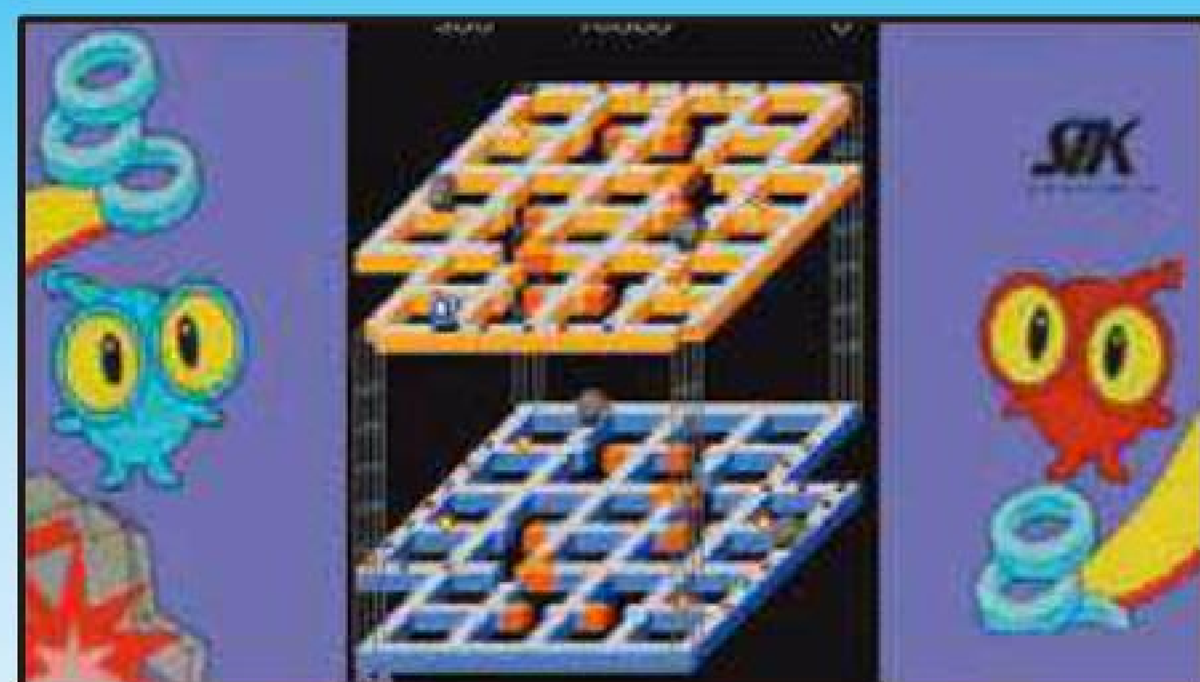
PSP

马文的迷宫

Marvin's Maze

SNK Playmore	PUZ
美版	容量：约1.87 MB

《马文的迷宫》是SNK在80年代的一款经典迷宫类游戏，近日该作被移植到了PSP平台。游戏中玩家将扮演一个大眼睛的小怪物，去收集迷宫中的红色豆子，而四处晃悠的机器人则是你的敌人，一旦被它们抓住游戏即结束。客观地说，本作有模仿《吃豆人》的嫌疑，因为从概念和玩法上来看都非常相似，但是本作把迷宫扩展成了立体式，并且在四个角设置了上下通道，由于游戏中的机器人AI都比较高，玩家想要吃完所有红豆必须善于利用关卡中的一些机关，比如黄色的滑块具有单向性，玩家只要踏上去就可以移动到对面的地方且不能返回，而追逐你的敌人则只能干看着你逃走。虽说有机关帮忙，但是复杂的关卡也需玩家对路线多加思考，一旦被敌人逼入角落就只能等死了。总的来说本作的趣味性和挑战性都非常不错，喜欢高难度的玩家不妨尝试一下本作。



▲这么复杂的迷宫在PSP的屏幕上看起来稍微有

推荐给 迷宫游戏爱好者・喜欢高难度的玩家

PSP

暴躁的猴子

Manic Monkey Mayhem

The Code Monkeys	ACT
美版	容量：12.9 MB

本作是一款以猴子为主题的大乱斗作品，就如本作的名字的一样，本作中的猴子都显得有些“抓狂”，夸张搞笑的造型为游戏增添了许多轻松气氛。刚开始玩家需要在八个猴子中选择一只，在进行一系列训练后即可开始战斗，但是连续十个不能跳过的教学项目非常冗长，让人昏昏欲睡。不过战役模式中正式开始游戏后，整个节奏一下就提高了，在其中玩家将要为了香蕉与其他猴子们展开斗争，而每个关卡都有其独特的风格和高低分布，充分利用地形能帮你更加有效地打击敌人，比如场景中的低处和阴暗处一般不太起眼，玩家可以尝试在这些地方活动尽量少得引起对手注意，当其他猴子们杀得昏天黑地时偶尔放一下冷箭能起到意想不到的效果。总的来说本作的画面和操作略显粗糙，但是热血的大乱斗气氛值得喜欢动作游戏的爱好者尝试。


▲成功躲过了对方丢过来的香蕉。

推荐给
喜欢大乱斗游戏的玩家·热血游戏爱好者

一品短消息

短消息

●Square Enix制作的RPG大作《最终幻想 零式》在近日推出了完全繁简汉化版，除了少量图片大部分内容均已汉化，期待已久的玩家不要错过。

●以日本武士道为主题的冒险类游戏《侍道 携带版》在近日推出了繁体中文版。由于是个人汉化，所以还存在着一些程序BUG和翻译错误，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

●《谜团探险队》近日推出，本作是SCEE推出的一款益智类游戏，在该作中玩家将扮演三个勇敢的侦查员深入到鬼魂案件中，通过搜集到的各种线索揭开案件背后的秘密。

●2004年在PC上发售的恋爱冒险游戏《小猫咪 青春回忆》近日登陆PSP平台，游戏讲述了大学生片濑宥羽与阔别两年表妹川原访花重逢，而访花融入到宥羽生活的同时和周围的人逐渐熟络起来，并在学校和同学们发生了许多爆笑的恋爱故事。



▲《常青的回忆》，青葱的岁月总是有那么多回忆。

N 短消息

●由Konami制作的冒险类游戏《时空洞穴》在近日发布了简体中文版。游戏中玩家可以回到过去并使用触控笔修改过去并对未来造成影响，对穿越剧感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

●近日推出的《小小羊蒂米》是一款教育类游戏，在本作中玩家可以和小羊蒂米一起购物、踢球、做家务，在寓教于乐中学习到丰富的知识。

●由同名电影改编的音乐类游戏《艾尔文和花栗鼠3》在近日推出，在本作中玩家可以在沙滩、舞台、湖边等美丽的场景中与可爱的老鼠们一边跳舞一边欢唱。



▲《幻想宠物 月光魔法》。

●近日推出的《幻想宠物 月光魔法》是一款以奇幻动物为主题的育成游戏，玩家需要悉心照顾独角兽、魔法狸猫等现实中不存在的动物，让它们在茁壮成长的同时也能学习到神奇的技能。

千呼万唤的iOS 5.0.1完美越狱终于在近日推出了，小C迫不及待地把iPhone升级成了该版本，以后终于不用再羡慕Android的下拉通知中心了，不过该完美越狱版本还存在一些小的BUG，而且有时候会有点小卡，建议还没越狱的玩家等待更完善的版本推出。

FRONTIER GATE

フロンティア ゲート



文 永恒的爱　编 白菜　美编 Juxi

本作是由大名鼎鼎的tri-Ace制作的RPG。有《星之海洋》和《女神侧身像》等大受好评的作品在前，《边境之门》作为一款原创大作自然聚集了玩家的眼球。游戏背景设定在一个并不繁华的世界，玩家扮演的是这个大陆特有的职业“开拓者”，而游戏也将围绕着这个主题展开。虽然游戏基调为RPG，却是以任务形式展开剧情，也算是推陈出新的一个举措，也完全符合tri-Ace的风格。相信在这样一个寒冬，这么一款作品的出现一定会谋杀你大把的时间，让冒险的热情驱散你阵阵的寒意！

PSP	边境之门 フロンティア ゲ-ト		
Konami	RPG	日版	2011年12月22日
1～3人	5250日元	无对应周边	
相关报道：–			

系统简介

本作的系统秉承了tri-Ace游戏一贯复杂的宗旨，从初期介绍看上去并不困难，不过随着游戏的进行和任务的完成就会不断增加新的系统，使得整个游戏偏向复杂化，下面我们来逐一看看本作丰富的系统要素吧。

游戏操作

按键	地图效果	战斗效果
方向键	调整视角、选择光标移动	切换攻击队员、选择光标移动
滑杆	控制角色移动	–
○键	确定、对话、调查	确定
×键	取消	取消
□键	切换说明	使用BoostAP
△键	打开菜单	切换战斗技能和指令菜单
L键	主视角、翻页	切换攻击目标
R键	跑步、翻页	切换攻击目标
Start	查看地图、加快剧情对话	–
Select	–	查看技能说明

人物创建



游戏在观赏过初期CG后就会进入类似于“《MH》系列”的人物设定界面。玩家需要先选择自创角色的性别，其次是名字，之后可以对脸型、发型、发色、体格和声音进行设定，全部设定好了之后就可以开始进行游戏了。

※除了发型和发色在游戏中自宅的梳妆台前面可以进行随时更换以外，其他选项均不可更改。

游戏菜单说明

游戏中的菜单在据点和在战斗区域都是共通的，只要按△键就可以调出。下面具体介绍每个选项的功能。

アイテム

道具选项，分为消耗品、调合素材、生产素材和贵重品四类。最新获得的道具以绿色字体在前排表示。消耗品主要是在战斗中使用的回复类道具和辅助类道具；调合素材是用于调合生成其他道具的素材；生产素材用于在铁匠处制作出各种各样的装备；贵重品则是游戏中不可缺少的重要道具。

调合

生产道具的功能。在游戏中随着任务完成数量的增加，可以在一些送货任务、搜查任务后从NPC手中获得一些调合配方（除了特殊的配方外，基本上都是批量获得），有了配方就可以利用这个功能自己做成道具了。所需素材基本都是在地图中的采集点获得，所以想要调合某种道具就多去采集素材吧。

パネル

设置战斗技能的选项，每个角色可以设置6个技能在战斗时使用，其中包括技能和魔法，在战斗前必须要进行合理分配，将AP数值搭配好才能在战斗中应对自如，不建议设置过多低AP或高AP的技能，要平均且按需分配，至于技能图标的上升、下降效果会在下文的“人物信息”部分详细叙述。

お便当

完成“お花摘み”任务后追加的制作便当功能，之后在“猫のゆりかご亭”的女服务生处就可以利用任务获得的素材进行制作了。每次进行任务前可以携带一种便当，在任务场景内使用便当后就会触发各种对战斗有利的特殊效果。便当种类很多，可以好好利用下。

システム



游戏的系统设置，可以设置系统音量、背景音量、按键音量、语音等等，同时还可以对按键类型和切换视角类型进行选择。

ステ-タス

可以查看角色的详细信息、装备品以及武器熟练度等信息的选项，下文会具体进行说明。

图鉴

记录玩家在任务中所击杀的怪物详细信息。

クエスト

玩家当前所接受任务的进行情况，一次只能接受一个任务。在任务进行场景中，打开此选项还可以放弃任务回到出发点。

人物信息

在游戏菜单中前面提到有可以查看的角色状态信息的“ステ–タス”选项，这个选项里面具体分为角色状态、装备品、武器效果、武器习得技能和习得魔法五类，其个别界面的设计风格和《女神侧身像》类似。接下来分别看一下这些功能吧。

角色状态



①角色的名称、等级和性别
②角色和当前契约者的契约等级以及亲密关系
③角色的HP值和基本AP值，基本AP值随契约等级上升而增加
④角色的各项能力数值
ATK：角色的攻击力基本值，影响角色的物理攻击造成的伤害
DEF：角色的防御力基本值，影响角色受到物理攻击的伤害
HIT：角色的命中率基本值，影响角色全部技能的命中率
AVD：角色的回避率基本值，影响角色受到攻击时的躲闪能力
INT：角色的基本魔法攻击力，影响角色魔法技能造成的伤害
RST：角色的基本魔法防御力，影响角色受到魔法攻击的伤害
⑤角色的属性抗性，抗性越高受到对应属性魔法伤害越小。同时本作中也存在属性相克，即火水互克、风土互克，可以在战斗中多加运用，来降低战斗难度
⑥角色的武器熟练度，武器熟练度的高低影响武器技能的习得，随着熟练度的提升，武器可使用技能种类也会上升，不过一些特殊奥义要在任务中获得。注意只有主角和エミリオ是可以装备全部种类武器的，而其他角色则只可以装备3种对应的武器
⑦角色的经验值和下次升级的经验值
⑧人物介绍和人物模型查看，可以按△键进行切换

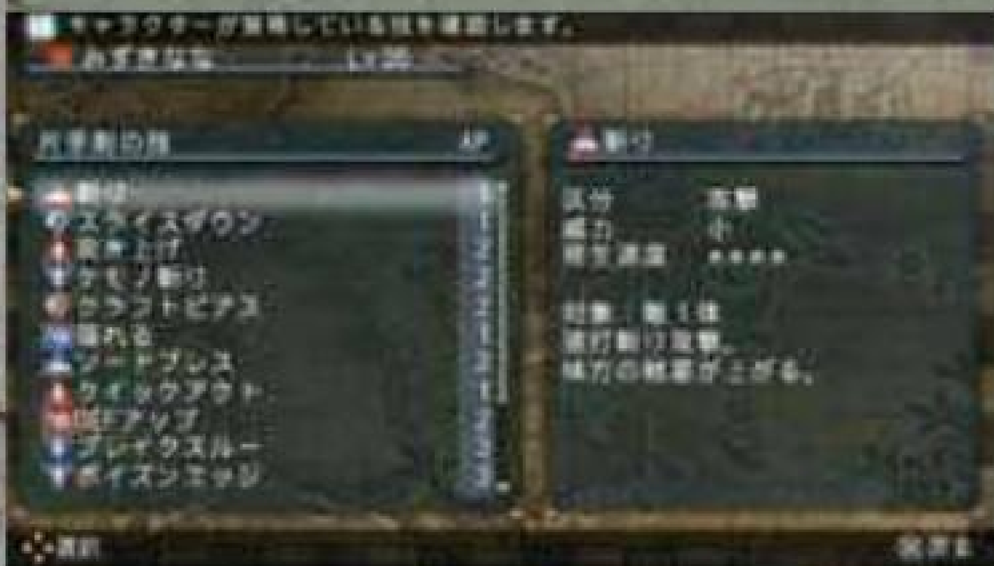
装备品

装备中的物品信息。在自宅和武器、道具商处都可以进行换装。装备品可以设置5套经常使用的装备，虽然和“《MH》系列”比起来少了很多，但是对于类型为RPG的本作来说已经够用了。装备品可装备的部位均可以在外观上显示出来，除去武器和盾牌两个部位外，帽子、衣服、裤子、手套和鞋完全就是影响人物外观的关键。在游戏中可以获得各种各样的服饰、除了随着流程进行，锻冶屋增加的品种以外，还有任务赠送和好感度赠送，其中不乏一些恶搞的衣服。饰品部分强化效果比较明显，大部分需要在锻冶屋进行打造。

武器效果

武器的效果是装备武器时所获得的一些特殊技能。不同种类的武器可以附带的技能不尽相同，每种武器都具备10种技能效果，等级越高的武器自然携带的技能种类就越多。这些技能都是可以对战斗起到至关重要的作用的，效果右侧有具体的技能介绍，很容易理解。

武器习得技能



武器技能是战斗的基础。不同的武器在战斗中不断使用增加熟练度就可以学会新的技能，当然这其中也包括一些特定技能使用到一定程度才会领悟的技能，以及特定战斗后学会的技能和武器专用奥义（奥义在自宅外面的信箱领取）。技能种类大致分为如下6种：

技能图标	效果种类
红色向上箭头	攻击命中后我方战意上升
蓝色向上箭头	攻击命中后敌方战意上升
红色向下箭头	攻击命中后我方战意下降
蓝色向下箭头	攻击命中后敌方战意下降
红色方块	攻击命中后我方战意随机变化
蓝色方块	攻击命中后敌方战意随机变化

当攻击敌人的时候战意就会随着使用技能的变化而变化。除此之外，技能图标里面的白色向上箭头、向下箭头、卷曲箭头等，代表的是技能的大致攻击方式，如向上箭头代表挑空技、向下代表击落技，圆形的大多为辅助技能等等。随着技能的增多，如何分配6个战斗技能的选择就更加富有战略性，需要玩家仔细斟酌才能更为轻松地战斗。

习得魔法

在完成了“お姉さんからのお願い”任务后就会获得几种魔法的制作配方，同时开放“魔法学院”，随后根据任务进行和流程推进可以获得大量魔法，如果材料满足就可以在魔法学院进行制作了。魔法技能攻击敌人时战意都是随机变化，且使用后会使魔法熟练度上升，进而使魔法威力得到提升，在游戏后期对付一些防御比较高的怪物时，针对其弱点使用魔法攻击有时会收到奇效。

战斗系统

本作的战斗系统采用了tri-Ace一贯的风格，虽然是回合制RPG，但是攻击方式受到AP点数的限制，并且在其中加入了各种原创要素，使游戏整体玩起来战略性很强。下面来详细看看战斗部分的细节和一些亮点。

战斗的基本形式

游戏中敌人处于可见的形式，当接近敌人后在敌人头上会出现红色的“！”，这时敌人就会向玩家追过来，此时若是触碰敌人就会进入被攻击模式，战斗起始AP值-1。当玩家在没被敌人发现的情况下从背后触碰敌人，就会出现蓝色的“！”，这时进入的是玩家攻击模式，战斗起始AP值+1。

※本作敌人的追击能力和视野范围都很差，除了一些奔跑速度奇快的敌人外，都可以轻松回避追击，多利用背后触碰来增加战斗效率吧。

战斗为回合制，判定双方出手先后的标准是技能速度，判定出手次数的条件是AP值，每回合都会根据战意来回复一定量的AP值，合理运用AP值来分配技能才是获得胜利的关键。

武器种类对战斗的影响

游戏中武器种类一共分为11种，每种武器前面已经介绍过都有不同的技能，同时它们也都有着不同的武器效果，如下：

武器种类	特殊效果
片手剑	防御性能较优
双手剑	攻击性能较优，拥有很多高威力的技能
枪	敌我双方战意变化量增大
弓	对空中敌人比较有利
弩	拥有各种异常状态和属性攻击
双剑	连击数较多，出招速度快
刀	必杀率较高
拳套	具备自我回复能力
轻打击	魔法杖、棒子、斧子技能变化种类较多
重打击	蓄力攻击容易导致眩晕
战盾	拥有独特的防御技能，但是行动速度较慢

AP与战意

AP是游戏中每一回合行动的基本单位。使用技能、魔法等行动均需要消耗对应的AP，根据技能不同消耗量也不同，没有AP则不能行动。游戏中随着与契约者等级的提升，AP的基本值也会得到提升，这样可以使自己在战斗中更加有利。当行动选择结束后如果还有AP剩余，就直接按△键进入攻击模式，则会减轻受到的伤害。AP每回合都会进行一定量的回复，回复量与战意有关。

战意可以说是本作中比较重要的一个要素，它的高低直接影响着战斗形式的变化，在玩家HP槽左侧和怪物HP槽左侧分别有代表玩家和怪物战意的脸型图标，战斗开始时双方会随机分配一个数值，使用技能攻击的时候就会根据技能类型使战意发生变化。具体变化规则上述已经说明，这里不赘述了。玩家的战意高低影响每回合回复AP值的总量，而怪物战意的高低则影响受到伤害的多少，在战斗中要优先降低敌人的战意，随后用提高我方战意的技能猛攻才是上策。下面附上战意值计算范围，玩家可则行参考，不同的技能增减战意值的数量也不尽相同。

图标颜色	战意值范围	给予敌人的伤害	AP值每回合回复量
灰色	0	基础值的50%	回合开始时为1
青色	1～50	基础值的70%	回合开始时为基础AP的一半
绿色	51～150	基础值的85%	回合开始时为基础AP-1
黄色	151～350	不变	回合开始时为基础AP值
橙色	351～499	基础值的115%	回合开始时为基础AP+1
红色	500	基础值的150%	回合开始时为基础AP+2

※战意取值范围在0～500之间。

BoostAP



这是一个快速增加AP值的系统，玩家在对敌人进行攻击的时候，敌人有几率出现“赤色的水晶”，当此水晶积攒到一定量时就会奖励玩家一颗大水晶，在选择技能的时候按□键可以立刻回复大量AP值，这也给玩家终结敌人带来了更大的可能性。需要注意不同的技能攻击模式获得的水晶量是不同的，如打落技获得量就远高于浮空技。

战斗指令

在战斗中按△键就可以调出指令菜单，指令菜单包括道具、逃跑和回合结束，每回合可以使用一次道具，在什么时机使用可以由玩家自行决定；逃跑则是可以在未进行攻击技能选择的情况下使用，自身等级与敌人等级差越大越容易逃跑成功；选择回合结束即可开始本回合的攻击。

必杀模式

当多人对同一个怪物进行连续攻击的时候就会随机触发的模式，在此模式中全部攻击均为必杀，伤害会大幅提升。注意，一旦不能对怪物形成连续攻击则会瞬间解除该模式。

※连续攻击并不是单纯意义上的对同一个怪物多hit，而是要利用组合技对怪物进行攻击，例如利用浮空技将怪物打起，再由队友接续打落技，然后再使用下段的攻击技能等，这样使怪物一直处于一个被攻击的状态即可。而如果对怪物使用一次平地的打击技，再接续打击技的话，这样即使重复很多次也不会触发该模式。

连续攻击加成

上述提到的连续攻击不仅可以进入必杀模式，还可以获得一些相应的加成，对战斗起到很好的辅助作用，具体加成如下：

攻击方式	特殊效果
浮空技	战意效果上升
打落技	BoostAP发生率上升
崩坏技	道具掉落率上升
吹飞技	技能经验值上升
连击技	命中率上升
强击技	必杀率上升

道具掉落

游戏中的道具掉落类似于《女神侧身像》，当对敌人进行攻击的时候就会有几率打落道具，而敌人HP为0后如果形成OVERATTACK也是会掉落很多道具的，特别是进行连续攻击的时候掉落率更是大大增加，所以想要获得更多的道具就要处理好自己和队友的技能搭配，这样才能有效地令敌人长时间处于被连续攻击的状态。

捕获

当在战斗中对敌人使用战意下降的技能使敌人战意下降到最低值的时候（脸型为灰色），再次对敌人进行攻击并击破敌人时就有几率将其捕获，敌人HP剩余量越少，捕获几率越高。捕获后获得的道具要比平时战斗结束时多很多，所以想要收集某种道具的玩家可以针对性地捕获对应怪物来提高获得速率。



同伴保护

当我方有角色处于濒死状态时，HP较多的同伴就会随机出现保护行动。当保护行动出现后，被攻击的目标不会受到伤害，采取保护行动的角色虽代替承受伤害，但伤害值会大幅减轻。但是如果自身和同伴都处于濒死状态，这时就基本不会出现保护行动了。



采集

和“《MH》系列”类似，本作也是有很多采集点可以采集道具和材料的。当玩家靠近采集点后就会发现有各种不同的光芒闪烁，根据光芒大致可以判断出采集品的种类，如红色的大多为矿石等。游戏中调合物品、制作装备、学习魔法都需要大量的采集素材，所以碰到采集点建议不要放过机会，抓住每一次可以采集的机会才是上策。

异常状态

这是RPG游戏中不可缺少的部分，强大的异常效果有时可以左右战斗的胜负，本作的异常效果种类也不算很少，而且效果也都比较棘手，自身如果中了异常状态推荐在第一时间解除。下面介绍一下全部异常状态的效果：

异常状态	效果
中毒	每回合造成少量伤害，地图行动时同样会缓慢扣除HP
气绝	一定时间内不能行动
麻痹	几次行动中有一次不能行动
拘束	不能使用技能
封印	不能使用魔法
诅咒	每回合只能行动一次（无视AP）
停滞	不能使用BoostAP
アストラム中毒	全行动不能
无气力	战意不能上升
魔法遮断	不能使用魔法，战斗中不能解除



据点/城镇相关功能

在游戏中玩家们平时活动的据点有很多功能，不过大部分地点和功能都是会随着任务进行而开放的，所以玩家在进行游戏的时候要尽量先将游戏剧情向后推进一段后再弥补支线任务，不然很可能导致某些功能未开放，而给自己游戏带来一些不必要的麻烦。下面介绍一下玩家在据点可以进行的一些功能操作。

开拓者公会

游戏进行的核心地点，游戏触发主线剧情、分支剧情、人物专用剧情任务都是在此处进行，是开拓者的冒险根据地。玩家可以在门口的公会主人处进行任务领取和契约同伴的更换，随着剧情的推进这里也会发生各种各样的特殊事件。

自宅

自宅跟“《MH》系列”极其类似，一共可以进行的操作有以下五项：

①**开拓日志**：用于存储游戏。
②**道具箱**：在箱子界面存取物品，快捷调合，以及快捷卖出道具等操作。
③**换装间**：可以进行自身武器和装备的更换，一共可以设置5套备选。
④**梳妆台**：改变发型、发色。
⑤**书架**：可以查看游戏中的一些系统说明，如据点、地图和战斗心得等等。

锻冶屋·道具屋

锻冶屋·道具屋位于公会的右侧。进入后左侧是锻冶屋，而右侧是道具屋。道具屋可以购买武器、装备、消耗品等物品，这些物品会随着剧情的发展而不断增加，不过在这里取得的物品依旧有限，想要获得更好更多的消耗品必然是需要自己调合的，而武器、装备则需要在左侧的锻冶屋来获得更好的物品。

锻冶屋可以进行武器装备的制造、改造和强化，具体效果如下：

制造：在游戏中可以获得一些装备的制造图，之后只要材料齐全，就可以在这里进行制作了，只要获得了制作方法就会自动添加到锻冶屋的铁匠制造处。可以制造的物品（材料足够）用白色显示，不能制造的物品（材料不足）用灰色显示。

强化：强化可以使装备品的等级上升，同时全部属性得到提升，不过所需要的素材有些不是很容易取得。

改造：改造是可以将一种装备品改变成另一种装备品，但是只限于同种类装备品之间，同时装备品属性不会进行变化，等级也不会上升。

猫のゆりかご亭

一个类似于酒馆的地方，聚集着各地而来的开拓者，而这里的主要作用就是可以找女仆做便当，关于便当之前已经叙述过了，这里就不再赘述了。



テルマエ

在完成初期任务“许可书を探してください”之后温泉浴场的功能就会开启，在这里和同伴们一起泡温泉可以提升与同伴的羁绊，同时还可以给予老板一些香料，不同的香料会有不同的同伴喜欢。当然洗澡也是要花钱的，不过为了快速提升与同伴的羁绊最好每次任务后都要来洗上一洗哦！怀念一下玩《MHP3》时每次出发前必泡温泉的时光吧。

魔法学院

魔法学院位于浴场的右侧，在完成了“お姉さんからのお願い”的任务后就会开启魔法学习功能。可以学习的魔法也是通过任务途中获得魔法配方书后才会增加，当持有金钱和对应素材的情况下就可以找管理员学习了。注意学习时会根据人物不同，需求的学习材料数量也会发生改变，且魔法学习只对应单人，也就是说各自学习各自的魔法，并不是学一次全体同伴都可以用了。

※在公会外面广场下方的出口与门卫对话可以快速传送到魔法学院门口，魔法学院门口的猫则可以快速传送回公会下方。

各地专属城镇

游戏中的任务分为很多个区域，当完成了这些区域的开拓任务后，据点上方就会追加通往这些地区村庄的快捷通道，这些地方有时会出售一些很稀有的道具，而且也会随着任务解锁对应地点对应区域的数量增加而扩建村庄。当相关追加出现的时候会有提示，按Start键就可以查看了。需要注意的是有些村庄会影响到人物的加入，建议尽早开启来收集同伴。

联络揭示板

这里为大家提供的是据点每时每刻根据所发生的事情做出的一些政策调整，有些对玩家是有益的，而有些则是不利的，当有提示的时候不妨走上去一看，抓住一些时机往往可以起到意想不到的效果，主要政策有以下几类：

①**店内各店铺相关：**包括一些因为各种灾害、灾难导致的店铺价格上升或下降，新店开张减价等信息。
②**任务相关：**影响任务途中获得素材，怪物战意变化等信息。
③**开拓者工会相关：**契约金、报酬金变化等信息。

联机通信

本作同样支持联机通信完成任务，可以通信联机的上限为3人，每人可以携带一名契约队友，想要进入联机房间可以在公会内侧触发口与“世界を繋ぐ者”对话来选择创建房间或进入已有房间，创建房间的玩家需要接受任务，而进入他人房间的玩家则可以在接受任务时看到队长接受的任务来进行选择。想要退出房间还是与“世界を繋ぐ者”对话即可。



全契约同伴介绍

本作想要进行冒险就必须和同伴签订契约（不签订契约无法接受任务），游戏中可以签订契约的同伴共有15位，这些同伴不仅性格各异，就连武器的使用也是各有所长。随着剧情发展可以触发契约加入的同伴也会越来越多，而每位同伴都有其独特的剧情路线可谓本作最大的亮点所在，在主线剧情并不是很多的情况下，能够体验15位角色各自背后的故事才是游戏的乐趣。下面来分别介绍一下这些同伴的加入方法和与他们相关的系统。

加入方法

埃雷提奥（アレッティオ） CV：阿部敦

介绍 擅长使用双手剑，和主人公同一个时期出身的新人开拓者，为了探寻英雄足迹而踏上了探险的旅程，是初期不错的帮手。

加入方法 完成任务“新人研修”后在公会外的广场石碑旁边跟他对话就可以进行契约。

玛丽亚夏尔缇（マリアシャルテ） CV：坂本真绫

介绍 擅长使用枪的开拓者，来到边境似乎是因为抱着什么必须达成的目的，是一名全身散发出高贵气息的不可思议的女性。

加入方法 完成任务“新人研修”后在公会发生的剧情过后可以进行契约。

希古莉德（シグリッド） CV：小清水亚美

介绍 擅长使用双手剑的开拓者，为了找寻某个人而进行探险，十分在意那些从来不遵守未开拓之地协定的违法开拓者。

加入方法 完成任务“ダーク・フォックスを倒せ！”后，在公会与她对话，之后完成任意一个任务回到公会发生剧情，之后追出公会与她相遇，谈话后就可以进行契约了。

露缇尔（ル-ティル） CV：名冢佳织

介绍 善于使用战盾的开拓者，出身地是インデーグ王国。身为阿鲁多拉教团见习修女的她，为了在边境地带实现“神谕”而来，是一位坚强的女性。

加入方法 在完成了“シェル・ビーストを破灭せよ！”的任务后可以触发其相关事件（此为必然条件，并非前置条件），在公会会遇到她在传播教团的事件。在她离开之后去“猫のゆりかご亭”引发事件，此时还不会加入；之后任意完成一个任务后在来到“猫のゆりかご亭”与其对话就可以进行契约了。

埃米利奥（エミリオ） CV：铃村健一

介绍 擅长使用片手剑的开拓者，为寻求“传说中的武器”而来到边境的刀匠，平时非常温和，但是一谈到武器性情就会变得十分激动。

加入方法 完成任务“新人研修”后在锻冶屋与其对话后即可进行契约。

丹迪斯（ダンデス） CV：梁田清之

介绍 擅长使用锤子的开拓者，曾经与发现边境的英雄一起并肩作战的40岁左右男性，目前已经隐退。

加入方法 完成一定数量的任务后在公会会发生剧情，之后跟随他来到“猫のゆりかご亭”继续进行剧情，并且会追加新任务“花雨香を求めて”，完成此任务后会追加“シン讨伐”的任务，在此任务时跟随进行，任务结束后可以契约。



迪兹（ディジ-） CV：钉宫理惠

介绍 擅长使用轻打击类武器，在边境出生并成长的第二代开拓者。对从本国而来的开拓者，抱有强烈的自卑感，并且似乎和レインヴァルト有着很强的羁绊。另外她做的料理味道真的令人发指。

加入方法 任务“许可书を探してください”完成后在公会触发剧情，之后完成任意一个任务后就会再次触发剧情，之后可以进行契约。

梅尔菲（メルフィ） CV：大原沙耶香

介绍 善于使用拳套的开拓者，是一名个性温柔且坚强的女性，作为巡回医生在边境的各地辗转帮助他人治疗伤势。

加入方法 任务“ダーク・フォックスを倒せ！”完成后会触发剧情，随后完成任意一个任务后就会再次触发剧情并且可以进行契约了。

妮可（ニケ） CV：白石凉子

介绍 善于使用弓箭的开拓者，在边境本地民族出身的巫女，因为对外面的世界充满好奇而成为开拓者。

加入方法 完成任务“ナーリ原野を踏破せよ！”后，据点追加可以通往“ゼフィラス地方”的道路，随后来到公会前揭示板处与女人对话发生剧情，随后追入公会再次发生剧情，剧情之后就可以进行契约了。



拉尼・拉特（ラニ・ラト） CV：小西克幸

介绍 善于使用爪子且是ノトス族出身的开拓者。作为下届族长的候选人的他，为制作“长の证”而来到据点，他不喜欢说话，因此没人知道他在想什么。时刻将部落的未来放在首位。

加入方法 完成メルフィ相关的全部人物剧情后，再完成几个任意任务后ノトス地方会追加初级任务“リザードマン讨伐”，将此任务完成再经过几个任意任务后到据点的ノトス地方部分与出现的“爷や”进行对话，选择“はい”后返回公会，再次触发剧情后即可与他进行契约了。

奥尔加（オルガ） CV：皆川纯子

介绍 善于使用弓箭，在“里通り”居住的违法开拓者，制造了开拓者的伪证，接受正规开拓者任务的神秘人物，似乎有什么不可告人的秘密。

加入方法 在完成了“トム・タム草原を踏破せよ！”的任务后可以触发其相关事件（此为必然条件，并非前置条件），在据点的浴室前面会随机发生剧情，之后完成任意一个任务就可以再次触发剧情，跟随オルガ来到“里通り”的“月夜の猫目亭”进行对话，随后离开这里继续完成任意的任务几次，再次回到“月夜の猫目亭”与オルガ对话选择“はい”即可追加“特产品の输送依赖1”任务，追加后就可以和オルガ进行契约了。



佛鲁卡（フォルカ-） CV：山寺宏一

介绍 善于使用弩的开拓者，身为骑士却经常神出鬼没的谜之男子，为了达到目的有时候也可以做出不择手段的事情。

加入方法 将シグリッド的剧情任务进行到触发“お兄ちゃんを助けたい”后，来到港口引发事件，接着返回自宅再次触发事件，选项选择“はい”即可。当主线流程进行到解锁地域“理想乡”后返回自宅时会发生剧情，选项依然选择“はい”，随后追加理想乡的讨伐任务，并且可以与フォルカ-进行契约。

艾莎（ア-シャ） CV：远藤绫

介绍 善于使用双剑的开拓者，为了找寻治疗国王疾病的草药而奔走于各地，是从遥远的异国而来的女性。

加入方法 完成オルガ人物剧情任务的全部任务，并在オルガ相关任务“ガニ・マド洞穴のモンスターを倒せ！”中获得“レイジンソウ”，之后返回自宅发生剧情，遇到ア-シャ并将“レイジンソウ”交给她，随后完成几次任意任务在“里通り”的“月夜の猫目亭”与ア-シャ进行对话发生事件，选项选择“はい”后返回公会再次发生事件，随后任意完成一次任务返回公会时触发最后一次事件，结束后ア-シャ就可以进行契约了。

库洛托奇（クロトキ） CV：宫野真守

介绍 善于使用刀的倭国武士，因在通往协定国的途中落难而漂泊的开拓者，带有强烈信念的男子。

加入方法 “里通り”开放后到右侧的宿屋发生剧情后就可以契约了。

莱茵巴鲁特（レインヴァルト） CV：井上和彦

介绍 善于使用片手剑的高端开拓者，善于对新人开拓者进行指导，得到了冒险据点“开拓者公会”主人的极大信赖，在人群中的口碑也非常不错。

加入方法 确保在游戏已经通关的前提下，完成ディジー剧情的全部任务，之后在追加的“平原の治安を守れ”的任务中会发生主人公遇袭被レインヴァルト救下的剧情，之后在ダンデス的剧情线完成任务“レヴェラ-退治”，随后每完成几次任意任务就会触发一小段剧情，几段剧情过后在公会发生的事件中选择选项“パートナーを申し出る”就可以和レインヴァルト进行契约了，随后还会追加新的挑战任务。

※如果游戏在未通关状态下则不会触发最后一次带有选项的任务，但是可以先进行之前的任务，通关后也可以直接触发此剧情了。

契约等级（FRONTIER LEVEL）

契约等级是类似于玩家与同伴之间亲密关系的表现形式，通过组队完成任务、泡温泉等都可以使亲密度上升。亲密度达到一定数值后公会就会追加对应同伴的契约等级升级任务，这些任务难度都并不是很大，而且均为随机分配的任务，在完成任务后就可以提升契约等级了。契约等级影响到玩家同伴剧情任务和主线任务的进行，只有不断提升契约等级才会使剧情向后推进，这也是为什么有很多玩家喜欢换同伴打任务最终触发不了“理想乡”出现任务的原因所在。同时契约等级还会影响基本AP值，等级越高基本AP值越多，战斗越有利。



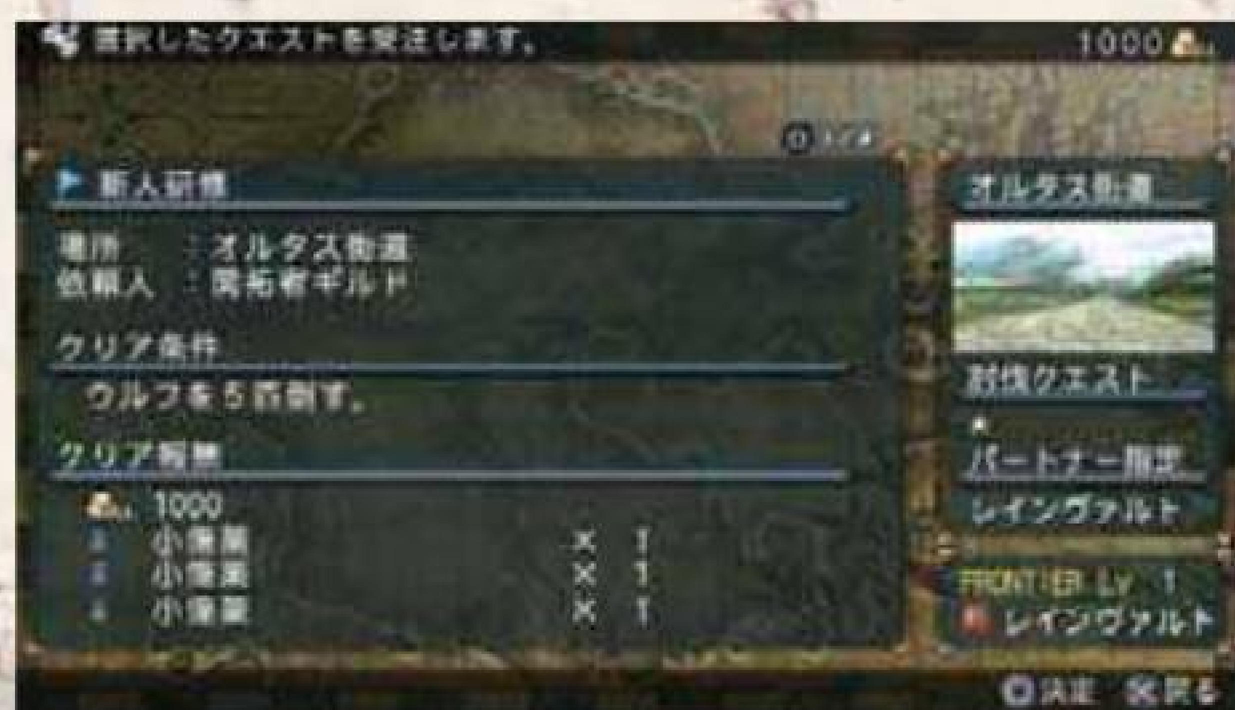
任务说明

本作的整体游戏进行方式一改众多RPG的核心，舍弃了单纯的一条主线推进剧情，配合分支事件增加耐玩度的形式，而是改为完全以类似于《怪物猎人》那种纯任务形式触发剧情推进，给了玩家更大的自由度。但是与《怪物猎人》相比，本作却没有采用关键任务引发特殊任务的形式，而是根据完成任务数和不同地点的任务数来触发不同地点的特殊任务，这又是给了玩家很大的选择空间，使玩家可以按照自己的意图随意进行游戏中的任务，这也是为什么不同的人玩本作，通关流程会有所不同的原因。另外本作针对每名契约者都设计了独特的剧情任务，其进行方式也各不相同，可以看出tri-Ace在保证游戏耐玩度这方面还是比较有手段的。

※鉴于本作上述的特殊性，所以这里不进行流程攻略，只对任务方式、类型等做出介绍，个别要点会在后面心得部分给出介绍和提示。

任务的进行方式

在游戏中接受任务和放弃任务均需要在“开拓者工会”的主人处进行，在与同伴进行契约后就可以接受任务了，接受任务界面如图，可以看到任务条件、任务报酬、任务类型和任务难度，同时下一页还有任务简要说明，确认后就可以前往公会内部的出口或广场下方的出口出发。出发后在游戏中达成指定



条件就可以完成任务，需要注意的是，每次全员阵亡都会被传送到起始地，同时任务评价下降，获得奖励减少，所以尽量不要出现全员阵亡的现象。

※在每个营地都有“守护者”，他们可以给玩家提供一些帮助，如花费金币进行休息（全恢复）、地域介绍等等，当玩家完成任务后与他们对话选择返回城镇才能彻底完成任务。

任务的类型

游戏中存在着很多种任务类型，在接受任务时一定要注意看清是什么类型的任务。这里有一个小小建议，如果不是为了完成全任务，单纯为了通关流程可以选择一些配送、找人等任务，这些任务完成时间较短，比较适合触发主线剧情推进，下面简单介绍下各种任务的特点：

①讨伐任务

讨伐任务顾名思义就是要求玩家在任务区域内消灭对应的敌人就可以达成目标，其中有些是要求消灭一些杂兵，小到微弱的野狼，大到凶猛的飞禽，都是应有尽有，不过由于它们是杂兵，所以讨伐数量一般都不会很少，根据任务级别不同讨伐的数量也是由少到多。另外，还有一些讨伐任务讨伐的是BOSS级怪物，这些怪物都会在指定的区域等待玩家的挑战，一般这类怪物都出现在剧情任务或人物事件中。

②采集任务

采集任务大多需要玩家在对应地图的采集点获得指定的道具，然后返回“守护者”处交给他们就可以了。需要注意的是，在进行采集任务时可以根据名称来判断大致的位置，比如采集矿石类道具就去红色的矿石采集点，收集草、花类道具就去草丛旁边的采集点，根据这个规则应该很容易就能采集够指定道具了。当然，如果玩家平时做任务时善于采集一下地图上的采集道具，那么这些采集任务所需求的道具很有可能玩家身上已经有很多了，这时只需要在任务开始后直接交给“守护者”就可以完成，所以切勿直接就去采集，先向“守护者”确认一下自己道具是否够数才是更主要的事情。

③捕获任务

捕获任务和讨伐有些类似，就是要求玩家在任务区域以捕获的形式消灭指定怪物，不过捕获任务的捕获数量大多低于讨伐任务的讨伐数量，而且捕获任务不会有专门针对BOSS的捕获，在捕获任务中要熟练运用降低敌人战意的技能才能成功捕获，前面已经讲述过捕获方法了，这里就不多说了。

④搜索任务

此类任务也称为找人任务，玩家的目的就是要在任务区域内寻找指定目标，这类目标并没有明确说明，如果是密林这种地方还比较好找，因为很少有村子出现，如果遇到有村子出现的地图就比较麻烦了，有时人物出现在单独的区域还好说，如果出现在村子里就需要多对话才会发现谁是要找的人了。总而言之，这类任务就是多跑跑路就能完成，还可以顺便收集一下道具和提升等级，也是推进剧情时比较推荐完成的任务类型。

⑤调达任务

调达任务的完成条件为获得怪物身上的某种道具，这个就比较考验玩家的人品了。一般从道具的名称上就可以很容易看出是哪种怪物掉落，在地图内找到指定怪物，尽量利用连击使其掉落更多的道具，如果有条件的话最后可以以捕获结束战斗，这样一次下来可以获得的道具还是很可观的，至于有没有所需道具那就完全看玩家的运气了。总之，这类任务多刷就一定会有的，凑够数量后返回“守护者”处缴纳即可。

※这类任务也可以和采集任务一样，如果任务开始时身上数量足够，可以直接交给“守护者”来完成任务。

⑥配达任务

这类任务简称为送货任务，也是比较好达成的任务类型之一。这类任务开始时玩家会得到一个配送物品，只要将其送到地图中指定的人物处就可以完成，路上可以顺便升一下等级和采集道具，基本没有难度。

⑦开拓任务

开拓任务和主线剧情直接相关，出现条件往往是完成一定数量的某一个区域任务之后。当出现这类任务时，完成后就会解锁新的场景，如“トゥルルトゥ山を踏破せよ！”的任务完成后就会解锁新区域“ダラエン海岸”，所以想要获得更多的场景、更多的任务，一定要先将每个区域都开拓出来才可以。顺便一提，最终的“理想乡”也是通过开拓才能出现，如果不去开拓很可能导致无法通关的情况出现。

任务的种类

除了任务类型外，在游戏中存在不同种类的任务，主要包括主线任务、支线任务、同伴任务、升级任务和传闻任务。每种任务出现条件均有不同，而且完成方式也各种各样。

※本作还会配信一些DLC任务，这里就暂时不作介绍了，大概情况也就是会给予一些服装设计图等奖励。



主线任务

游戏中的主线任务在左侧都会有一个蓝色的旗子，这些任务往往都是通过不断完成支线而出现的，而游戏中涉及到主线剧情的主线任务其实并不是很多，除了开始的几个教学任务和开启据点功能的任务外，大多数时候主线任务都是以开拓地图为主。在游戏后期发现宫殿后更是连续几次都仅仅是探索任务作为主线，在发现理想乡后仅需要一个主线任务就可以通关了，整体感觉本作中主线任务的份量很薄弱，也许将主线任务设计成以开拓为主是为了迎合“开拓者”这个主题吧。

※需要注意，并不是有蓝色旗子的就都是主线任务，同伴任务也会带有旗子，可以通过看任务是否指定同伴才能接受来判断。

支线任务

本作数量最为众多的任务种类之一，游戏中每个地区都有很多支线任务，这些任务作为触发主线任务和同伴任务的一个条件，想要推进主线任务就必须选择性地完成支线任务，而具体选择哪个则没有特别的规定，只要完成数量达到要求就可以引发主线任务。在这里建议想要通关的玩家优先完成采集、送货等类型的支线，这样可以有效地减少在支线任务中浪费的时间，由于有些同伴剧情需要通关后才能触发，所以快速通关再来补完支线任务也不失为一条将游戏完美的途径。

同伴任务

同伴任务是本作的亮点所在，本作加入的15名同伴性格各异，每个人身上都有着不同的历史和发人深思的故事。在游戏中随着与同伴进行任务的次数增多，与同伴的羁绊也会越来越深，同伴契约等级也会不断提高，随着契约等级提高就会慢慢触发同伴任务。当同伴任务触发后，必须要契约指定的同伴才能领取对应任务，任务介绍右下方会有指定契约同伴的提示，同时这些任务也带有蓝色旗子的提示，注意不要和主线任务弄混。想要触发此类任务必须要不断提升契约等级，如果在进行任务时总是不断换同伴，那么很有可能很久也无法触发这类任务，所以建议攻略此类任务时主攻一个角色，当该角色剧情任务全部结束后再换其他人，这样对于了解人物的背景比较有利。

升级任务

升级任务是当与同伴的羁绊达到一定数值后自动追加的任务，用于提升契约等级（FRONTIER LEVEL），此类任务的分配为随机制，即当可以升级的时候，在全部升级任务中随机分配给玩家一个任务，玩家只需要达成条件就可以提升与同伴的契约等级了。此类任务有可能会影响到剧情的进行，当与同伴契约等级都过低的时候有可能会导致主线剧情任务不出现的情况，这时候就要尽快提升契约等级了，当提升后主线任务才会追加。建议在通关前选择1～2名指定同伴来培养，以便保证主线流程的进行，通关之后可以再慢慢体验每个同伴的剧情。

传闻任务



传闻任务比较另类，在进行了几个主线剧情后，玩家可以在揭示板前面的记者处了解到各地的传闻和趣闻，通过它的描述可以追加新的专用传闻任务，在这些任务中玩家可以获得一些比较稀有的素材，同时任务难度也比较高，多以讨伐为主，在完成任务后还可以继续向他了解传闻，登录新的任务，最大登录数为100个。当感觉某个任务没有价值了，玩家还可以删除该任务，从而给新的任务留出空间，只要再次向他了解情况就可以让删除的任务再次出现。

游戏相关心得

本作中还是有很多细节是比较需要注意的，同时也有很多经验是值得借鉴的。这里我将会用介绍和FAQ的形式来简单叙述一些心得，希望对大家的冒险有所帮助。

影响到功能开启的主线任务

任务	对应功能
お姉さんからのお願い	开启魔法学院
许可书を探してください	开启温泉浴场
锻冶屋さんのお手纸	锻冶屋制造・改造开放
ウルフ・リ－ダ－を倒せ！	锻冶屋武器强化开放
お花摘み	便当制作功能开启
平原の行方不明者	调合功能追加

善于利用揭示板

玩家们是不是有时会为金钱不足而苦恼呢？是不是因为武器的高额强化费用而望尘莫及呢？其实想要发家致富也不是很难，这需要玩家时刻关注揭示板上的信息。揭示板上有一种“一攫千金チャンス到来”，当出现这种信息的时候可以令报酬金翻倍，这时候一定要选择一个报酬金高的任务来完成，这样就可以瞬间赚到上万，甚至数十万的资金了，所以一定要多多查看揭示板才行！

快速升级

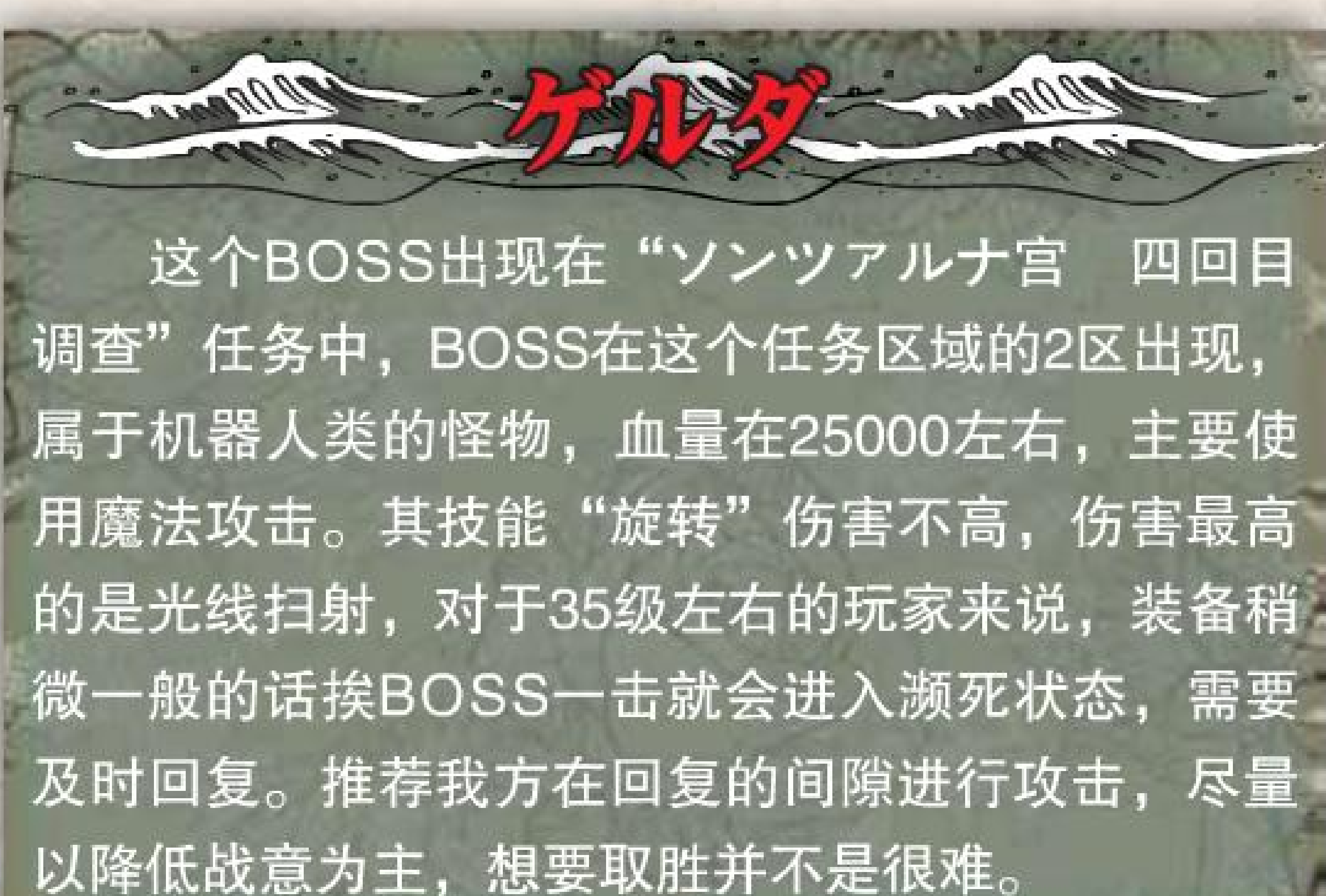
游戏中经常会遇到当自己触发了新的主线任务，而任务类型为讨伐某个BOSS，BOSS的等级往往比自己要高出十级以上，玩家根本不能对BOSS造成威胁的情况。而乏味的练级过程又是每个玩家都不想经历的，那么如何快速有效地练级呢？这时候就该利用到传闻任务了，这些任务中怪物和BOSS的等级是随着玩家的等级而改变的，也就是说玩家越强怪越强，获得的经验值不会贬值，这样就可以抓住一个比较容易完成的传闻任务来快速提高等级了。



主线强力BOSS指南



游戏中虽然存在着很多比较强力的BOSS，其中也不乏UMA那些高级怪物，但是那些都属于支线系列，并不会给玩家在主线通关过程中带来很大障碍，而且相信玩家也会有各种方法对付它们，这里只对流程中最后涉及到的几个BOSS做一下招式和打法简介，希望可以帮助玩家顺利通关。



ゲルダ

这个BOSS出现在“ソンツアルナ宫　四回目调查”任务中，BOSS在这个任务区域的2区出现，属于机器人类的怪物，血量在25000左右，主要使用魔法攻击。其技能“旋转”伤害不高，伤害最高的是光线扫射，对于35级左右的玩家来说，装备稍微一般的话挨BOSS一击就会进入濒死状态，需要及时回复。推荐我方在回复的间隙进行攻击，尽量以降低战意为主，想要取胜并不是很难。

ゲルダ・ヴァルガ

这个BOSS出现在“ソンツアルナ宫　五回目调查”任务中，同样在战斗区域的2区出现。BOSS是ゲルダ的强化版，体型较大，招式和之前的ゲルダ类似，不过这个BOSS的HP明显上升，大约在70000左右，防御力和攻击力都大幅提高，建议到达45级左右并且强化一下装备再来挑战。

ゴ-レム

这个BOSS出现在“ソンツアルナ宫の秘密”任务中，同样在2区出现.BOSS血量约70000，会单体和全体无属性魔法，同时还会二连击的导弹，初期伤害不高，但是随着HP下降会越来越强，注意及时回复我方HP，BOSS每回合会行动两次，会每回合交替对自己使用物理护盾和魔法护盾，可以抵挡物理和魔法的攻击，要在不同的回合切换攻击类型才能对BOSS有效输出。

？？？？？？？/アストラデウス

最终BOSS出现在“英雄の轨迹を探せ”任务中。BOSS分为两个形态，初期形态感觉就是ゴ-レム的强化版，会使用全体无属性魔法、单体无属性魔法、激光扫射和愤怒目光（单体，降战意），同时还会给自己套上防御力上升的状态，其伤害最大的技能就要数激光扫射了，不过好在其整体攻击力不高，并不至于让我方中招后就进行回复，所以有50级左右可以轻松应对。取胜后BOSS会亮出真身，进行第二战。这次可谓改头换面、实力大增，其血量约200000左右，每回合攻击两次，其会给自己释放增加攻击力、魔法攻击力的状态，同时还会使用破灭咆哮（降战意）、全体无属性魔法、全体二连击能量球、单体极大伤害多重连击无属性魔法、单体飞行多段物理连击等多种技能，比较棘手的是其一般会在增加完物理攻击立刻使用物理系技能，增加完魔法攻击立刻使用魔法系技能，所以一不小心同伴就会阵亡，建议我方在行动时给自身释放好增加物理防御和魔法防御力的魔法，这样会使战斗变得容易些。



FAQ

这里将介绍一些比较普通但却容易使玩家忽略导致游戏进行产生障碍的问题！

Q 之前玩过试玩版的话，可不可以继承试玩版的存档？

A 可以，继承内容包括“任务进度、装备、材料、金钱”，继承存档开始游戏可以从自宅门口信箱中领到一些不错的装备品和图纸。

Q 连击效果能不能叠加出现？

A 不能，在连击过程中追加的技能效果只对同种技能有效，如果使用下一种技能效果的技能，则之后的技能将改变效果。

Q 游戏中的奥义书获得后如何使用？

A 在任务中获得对应武器的奥义书之后可以到自宅外的邮箱去取，之后全部角色的对应武器都可以装备对应的奥义了。

Q 武器效果怎样才能增加呢？

A 游戏中利用强化功能可以给武器提高等级，不仅可以增加武器的属性，还可以获得更多的武器效果。

Q 传闻任务登录之前与记者谈话那些选项有什么用？

A 与记者对话的第一项选项是选择怪物出现的区域，第二个选项是选择怪物的难度，选择完毕就可以在公会接受新的传闻任务了。

Q 为什么我在传闻任务中找遍地图也找不到需要击杀的UMA呢？

A UMA需要在地图内击杀若干杂兵后才会出现提示，出现提示后就会在地图上某个区域出现了，过去之后可以看到，直接进入交战画面。

Q 游戏中的采集点太多了，一不小心就会错过不少采集点，怎么解决？

A 在游戏中的道具屋可以购买到消耗品“ココミエ-ル”，使用后可以获得该区域内全部的采集点信息，切换区域后效果消失，可以带一些来帮助采集。

Q 如果在战斗中战败了，那么再次去挑战BOSS类敌人，敌人HP回复吗？

A 回复到最大HP。

Q 为什么我的任务都做完了也没有开启新任务呢？

A 很可能是和同伴的契约等级太低，最终开拓出“理想乡”的主线任务需要有同伴契约等级到7级才能触发。

Q 游戏中攻击敌人时为什么会出现两种黄色数字，和白色数字的区别是什么？

A 白色数字是正常伤害，普通的黄色数字是属性克制或者技能对该种族有特效，而亮黄色的数字代表暴击伤害。





技能/魔法获得方式一览

武器技能

游戏中大多数技能都与武器熟练度有关，到达指定熟练度就可以获得对应的技能，部分奥义书则是完成指定任务获得。

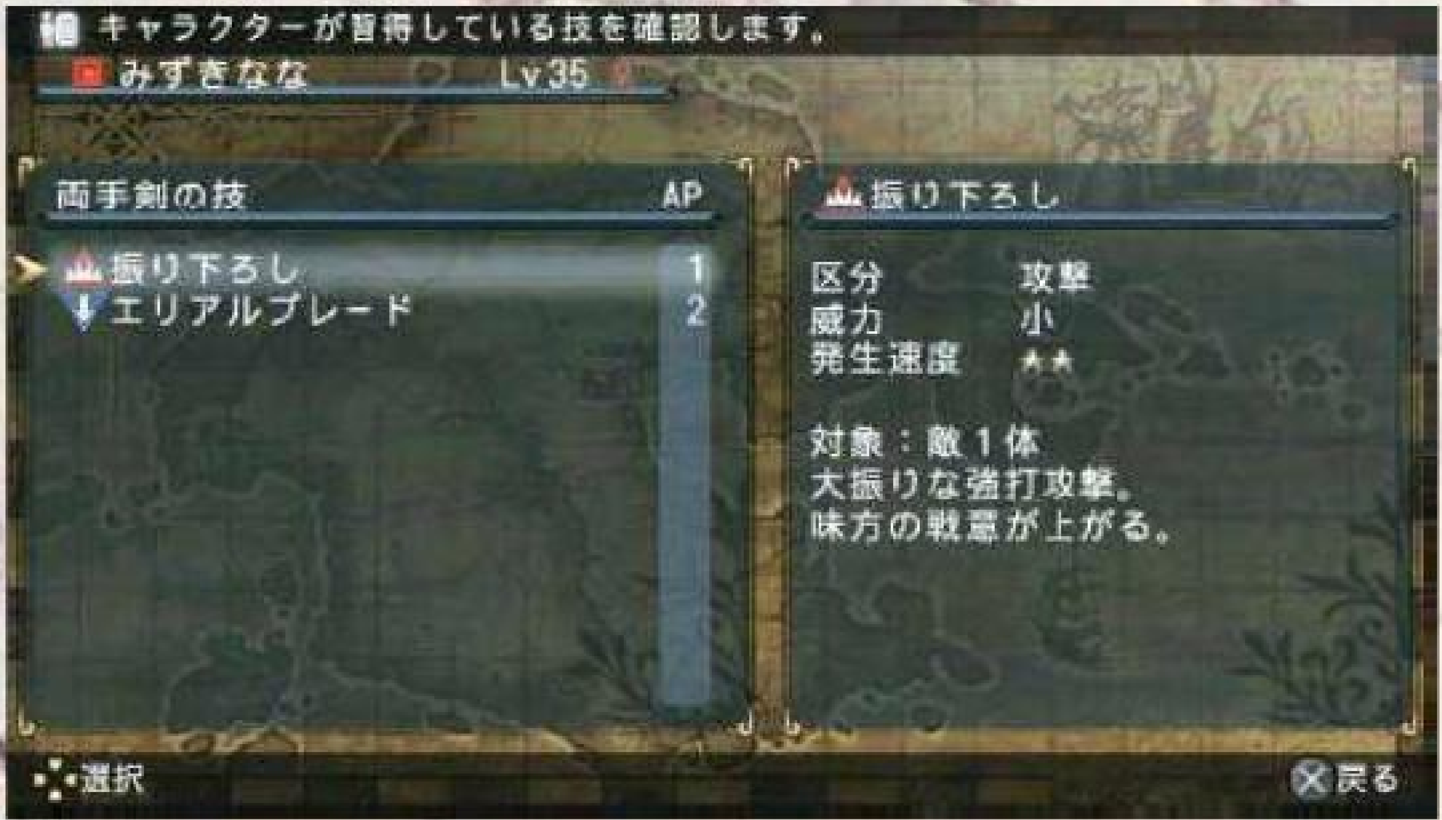
片手剑技能

名称	类型	威力	速度	附加属性	攻击目标	消耗AP	战意变化	习得熟练度
斩り	攻击	小	★4	–	敌1体	1	我方上升	初期
スライスダウン	攻击	小	★3	–	敌1体	1	敌方下降	初期
突き上げ	攻击	小	★4	–	敌1体	2	我方上升	2
ケモノ斩り	攻击	小	★3	–	敌1体	2	敌方下降	3
クラフトピアス	攻击	中	★4	–	敌1体	2	敌方下降	4
隐れる	辅助	小	★4	–	敌全体	1	敌方随机	5
ソードプレス	攻击	中	★3	–	敌1体	2	敌方上升	5
クイックアクト	攻击	小	★4	–	敌1体	1	我方上升	6
DEFアップ	辅助	小	★4	–	我方	2	我方随机	7
ブレイクスルー	攻击	中	★4	–	敌1体	3	敌方下降	8
ポイズンエッジ	攻击	中	★4	中毒	敌1体	3	敌方下降	9
マシン斩り	攻击	大	★3	–	敌1体	3	我方下降	10
APチャージ	辅助	小	★4	–	我方	1	我方随机	10
DEFダウン・全	辅助	小	★4	–	敌全体	2	敌方随机	11
スピニングカット	攻击	小	★4	–	敌1体	1	敌方下降	12
DEFアップ・全	辅助	小	★3	–	我方全体	3	我方随机	13
フレイムエッジ	攻击	中	★3	火	敌1体	3	我方上升	14
水流剑	攻击	大	★4	水	敌1体	4	我方上升	15
バタフライダンス	攻击	大	★3	–	敌1体	4	敌方上升	15
キングオブペイン	攻击	大	★3	–	敌1体	4	敌方下降	奥义书“キングオブペイン”
オレが据点を守る	攻击	中	★3	–	–	4	我方上升	奥义书“オレが据点を守る”

双手剑技能

名称	类型	威力	速度	附加属性	攻击目标	消耗AP	战意变化	习得熟练度
振り下ろし	攻击	小	★2	–	敌1体	1	我方上升	初期
エリアルブレード	攻击	小	★2	–	敌1体	2	敌方下降	初期
スタンプレイク	攻击	小	★2	气绝	敌1体	2	我方上升	2
挑发	辅助	小	★2	–	敌全体	1	我方上升	3
火灾の大剑	攻击	中	★1	火	敌1体	3	敌方下降	4
ATKダウン・全	辅助	小	★1	–	敌全体	2	敌方随机	5
半月斩り	攻击	小	★2	–	敌1体	1	敌方下降	6
トライソード	攻击	特	★1	–	敌1体	6	我方下降	7
マボロシの剑	攻击	中	★1	–	敌1体	3	我方上升	8
ATKアップ	辅助	中	★1	–	我方	2	我方随机	9
心机裂断	攻击	特	★1	–	敌1体	8	我方下降	10

名称	类型	威力	速度	附加属性	攻击目标	消耗AP	战意变化	习得熟练度
APチャ-ジ	辅助	小	★2	–	我方	1	我方随机	11
ファイナリティB	攻击	特	★2	–	敌1体	5	我方上升	12
ATKアップ・全	辅助	小	★1	–	我方全体	3	我方随机	13
ドラゴンテイア	攻击	大	★1	–	敌1体	4	敌方下降	14
フロンテイア	攻击	特	★1	–	敌1体	10	敌方上升	15
英雄斩り	攻击	小	★2	–	敌1体	1	敌方下降	奥义书“英雄斩り”
真英雄斩り	攻击	小	★1	–	敌全体	4	我方上升	奥义书“真英雄斩り”
レ–ザ–	攻击	大	★1	–	敌1体	4	我方上升	奥义书“レ–ザ–”



弓技能

名称	类型	威力	速度	附加属性	攻击目标	消耗AP	战意变化	习得熟练度
一本击ち	攻击	小	★2	–	敌1体	1	我方上升	初期
すくい击ち	攻击	小	★2	–	敌1体	2	敌方下降	初期
ワイドショット	攻击	小	★2	–	敌全体	2	敌方下降	2
串杀鸟	攻击	中	★2	–	敌1体	2	我方下降	3
HITアップ	辅助	小	★2	–	我方	2	我方随机	4
弓拂い	攻击	小	★2	–	敌1体	1	敌方下降	5
HITダウン・全	辅助	小	★2	–	敌全体	2	敌方随机	5
罠矢	攻击	大	★2	–	敌1体	3	敌方上升	6
みぞれ矢	攻击	大	★2	–	敌全体	5	我方下降	7
ブ–メラン	攻击	小	★2	–	敌1体	2	敌方下降	8
巻きつき矢	攻击	中	★2	–	敌1体	3	我方上升	9
HITアップ・全	辅助	小	★2	–	我方全体	3	我方随机	10
毒矢	攻击	小	★2	中毒	敌1体	2	我方上升	11
APチャ-ジ	辅助	小	★2	–	我方	1	我方随机	12
丸焼き	攻击	中	★2	火	敌1体	3	敌方下降	13
告死の羽矢	攻击	中	★2	–	敌1体	3	我方上升	14
アロ–フォ–ル	攻击	特	★2	–	敌全体	10	敌方上升	15
ゼフィラスの舞	攻击	中	★2	–	敌1体	3	我方大幅上升	奥义书“ゼフィラスの舞”
大空击ち	攻击	小	★2	–	敌1体	1	敌方下降	奥义书“大空击ち”



枪技能

名称	类型	威力	速度	附加属性	攻击目标	消耗AP	战意变化	习得熟练度
一本突き	攻击	小	★2	–	敌1体	1	我方上升	初期
ロングピア–ス	攻击	小	★2	–	敌1体	2	敌方下降	初期
骑士の枪	攻击	小	★2	–	敌1体	2	我方上升	2
战意アップ	辅助	小	★2	–	我方	1	敌方下降	3
ジャンピング	攻击	小	★2	–	敌1体	1	敌方下降	4
战意ダウン	辅助	小	★2	–	敌1体	2	敌方下降	5
大贯通枪	攻击	中	★1	–	敌全体	5	我方上升	6
战意ダウン・全	辅助	小	★1	–	敌全体	3	敌全体下降	7
巻き固め	攻击	中	★2	封印	敌1体	3	敌方下降	8
大渔のモリ	攻击	中	★2	–	敌1体	2	我方下降	9
旋风阵	攻击	小	★2	风	敌全体	3	我方上升	10
乱获渔のモリ	攻击	大	★2	–	敌1体	3	敌方上升	11
くし刺し	攻击	中	★2	–	敌1体	3	敌方下降	12
カイザ–ランス	攻击	特	★2	封印	敌1体	4	我方下降	13
战意アップ・全	辅助	小	★1	–	我方全体	2	我方全体上升	14
乱れ突き	攻击	大	★2	–	敌1体	4	敌方下降	15
ポ–ルランス	攻击	中	★1	–	敌1体	3	我方上升	奥义书“ポ–ルランス”
王女の枪	攻击	中	★2	–	敌1体	1	我方上升	奥义书“王女の枪”

弩技能

名称	类型	威力	速度	附加属性	攻击目标	消耗AP	战意变化	习得熟练度
早击ち	攻击	小	★3	–	敌1体	1	我方上升	初期
下段击ち	攻击	小	★3	–	敌1体	2	敌方下降	初期
スピネルショット	攻击	小	★3	–	敌1体	2	我方上升	2
HITダウン・全	辅助	小	★3	–	敌全体	2	敌方随机	3
封印击ち	攻击	大	★3	封印	敌1体	4	敌方下降	4
ワイドバレット	攻击	小	★3	麻痹	敌全体	3	敌方下降	5
连射	攻击	小	★3	–	敌1体	1	敌方下降	6
INTアップ	辅助	小	★3	–	我方	2	我方随机	7
ファイアショット	攻击	小	★3	火	敌1体	2	我方上升	8
泷落とし	攻击	中	★3	水	敌1体	3	我方上升	9
とむらいの銃弾	攻击	特	★3	–	敌1体	5	我方下降	10
HITアップ	辅助	小	★3	–	我方	2	我方随机上升	11
バードショット	攻击	中	★3	–	敌全体	4	敌方上升	12
HITアップ・全	辅助	小	★3	–	我方全体	3	我方随机	13
エタニティアクト	攻击	中	★2	气绝	敌1体	3	我方上升	14
ダイアバレット	攻击	中	★3	土	敌1体	3	敌方下降	15
大笑い	辅助	小	★3	–	敌全体	1	敌方随机	奥义书“大笑い”
违法击ち	攻击	小	★3	–	敌1体	4	敌方上升	奥义书“违法击ち”

双剑技能

名称	类型	威力	速度	附加属性	攻击目标	消耗AP	战意变化	习得熟练度
双击	攻击	小	★4	–	敌1体	1	我方上升	初期
アサシンソード	攻击	小	★4	–	敌1体	2	敌方下降	初期
回转ブレード	攻击	小	★4	–	敌1体	2	我方上升	2
水面斩り	攻击	小	★4	–	敌1体	2	敌方下降	3
毒蛇上げ	攻击	特	★4	中毒	敌1体	5	敌方上升	4
双风压	攻击	小	★4	风	敌1体	2	我方上升	5
无法斩り	攻击	小	★4	–	敌1体	1	敌方下降	5
隐れる	辅助	小	★1	–	敌全体	1	敌方随机	6
ぶんまわし	攻击	特	★4	–	敌1体	4	我方下降	7
拘束落とし	攻击	小	★4	拘束	敌1体	2	敌方下降	8
SPDダウン・全	辅助	小	★4	–	敌全体	2	敌方随机	9
一点突破	攻击	中	★4	–	敌1体	3	我方上升	10
大水面斩り	攻击	大	★4	–	敌1体	3	我方下降	11
三ツ镜	攻击	中	★4	–	敌1体	3	敌方下降	12
SPDアップ・全	辅助	小	★4	–	我方全体	6	我方随机	13
天召剑	攻击	特	★4	–	敌1体	7	敌方上升	14
スパイラルアクト	攻击	特	★4	–	敌1体	6	敌方下降	15
かま斩り	攻击	小	★4	–	敌1体	1	我方上升	奥义书“かま斩り”
大かま斩り	攻击	特	★4	–	敌1体	5	我方上升	奥义书“大かま斩り”

刀技能

名称	类型	威力	速度	附加属性	攻击目标	消耗AP	战意变化	习得熟练度
袈裟斩り	攻击	小	★3	–	敌1体	1	我方上升	初期
亚人斩り	攻击	小	★2	–	敌1体	2	敌方下降	2
舍て身刀	攻击	大	★3	–	敌1体	3	我方下降	3
挑发	辅助	小	★3	–	敌全体	1	我方上升	4
大亚人斩り	攻击	大	★3	–	敌1体	4	敌方上升	5
倭文蹴り	攻击	小	★3	–	敌1体	1	敌方下降	6
一闪	攻击	大	★2	–	敌1体	4	敌方下降	7
冥府送り	攻击	特	★2	–	敌1体	8	我方上升	8
AVDダウン・全	辅助	小	★2	–	敌全体	2	敌方随机	9
斩空剑	攻击	特	★2	–	敌1体	6	我方上升	10
眼つぶし斩り	攻击	中	★3	–	敌1体	3	敌方下降	11
HITアップ	辅助	小	★2	–	我方	2	我方随机	12
鞘打ち	攻击	小	★3	气绝	敌1体	2	我方上升	13
SPDアップ・全	辅助	小	★4	–	我方全体	5	我方随机	14
封杀	攻击	特	★2	–	敌1体	10	敌方上升	15
芝居斩り	攻击	小	★3	–	敌1体	4	敌方下降	奥义书“芝居斩り”
舍て身刀奥义	攻击	特	★2	–	敌1体	9	我方下降	奥义书“舍て身刀奥义”

拳套技能

名称	类型	威力	速度	附加属性	攻击目标	消耗AP	战意变化	习得熟练度
パンチ	攻击	小	★4	–	敌1体	1	我方上升	初期
气合炮	攻击	小	★4	–	敌1体	2	敌方下降	初期
切り裂きツメ	攻击	小	★4	麻痹	敌1体	2	我方上升	2
ウロコはがし	攻击	小	★4	–	敌1体	2	敌方下降	3
いずな落とし	攻击	小	★4	麻痹	敌1体	2	敌方下降	4
ビンタ	攻击	小	★4	气绝	敌1体	1	敌方下降	5
回复拳	回复	中	★3	–	我方	2	我方随机	5
AVDダウン・全	辅助	小	★4	–	敌全体	2	敌方随机	6
巴投げ	攻击	特	★4	–	敌1体	5	我方下降	7
AVDアップ	辅助	小	★4	–	我方	2	我方随机	8
はらわた蹴り	攻击	特	★4	–	敌1体	6	敌方上升	9
APチャージ	辅助	小	★4	–	我方	1	我方随机	10
活力拳	回复	特	★3	–	我方	3	我方随机	10
旋风脚	攻击	小	★4	风	敌1体	2	我方上升	11
AVDアップ・全	辅助	小	★4	–	我方全体	3	我方随机	12
强力ウロコはがし	攻击	大	★4	–	敌1体	3	敌方上升	13
ファイアーダンス	攻击	大	★4	火	敌1体	4	我方上升	14
飞空连击	攻击	大	★4	–	敌1体	4	我方上升	15
溺爱投げ	攻击	大	★4	–	敌1体	4	敌方下降	奥义书“溺爱投げ”
アストラムブレス	攻击	大	★3	中毒	敌全体	5	我方大幅下降	奥义书“アストラムブレス”
ラトの拳	攻击	中	★4	–	敌1体	3	我方大幅上升	奥义书“ラトの拳”



重打击技能

名称	类型	威力	速度	附加属性	攻击目标	消耗AP	战意变化	习得熟练度
大叩き	攻击	小	★1	–	敌1体	1	我方上升	初期
风车落とし	攻击	小	★1	–	敌1体	2	敌方下降	初期
树木倒し	攻击	小	★1	–	敌1体	2	我方上升	2
力溜め	辅助	小	★1	–	我方	2	我方随机	3
ギガントブロ–	攻击	中	★1	气绝	敌1体	3	敌方下降	4
大拂い	攻击	小	★1	–	敌1体	2	敌方下降	5
ATKダウン・全	辅助	小	★1	–	敌全体	2	敌方随机	6
神木倒し	攻击	特	★1	–	敌1体	8	我方下降	7
力溜め・极	辅助	小	★1	–	我方	3	我方随机	8
虫つぶし	攻击	中	★1	–	敌1体	3	我方上升	9
虫ブッつぶし	攻击	大	★1	–	敌1体	3	我方下降	10
ATKアップ	辅助	小	★1	–	我方	2	我方随机	11
アトミックブロ–	攻击	特	★1	气绝	敌1体	8	敌方下降	12
ATKアップ・全	辅助	小	★1	–	我方全体	3	我方随机	13
ザ・ロッカ–	攻击	中	★1	土	敌1体	7	我方上升	14
ムロフ・シュ–ト	攻击	特	★1	–	敌1体	10	敌方上升	15
ダンデスの怒り	攻击	特	★1	–	敌1体	9	敌方上升	奥义书“ダンデスの怒り”
温泉掘り	攻击	小	★1	水	敌1体	1	敌方下降	奥义书“温泉掘り”

轻打击技能

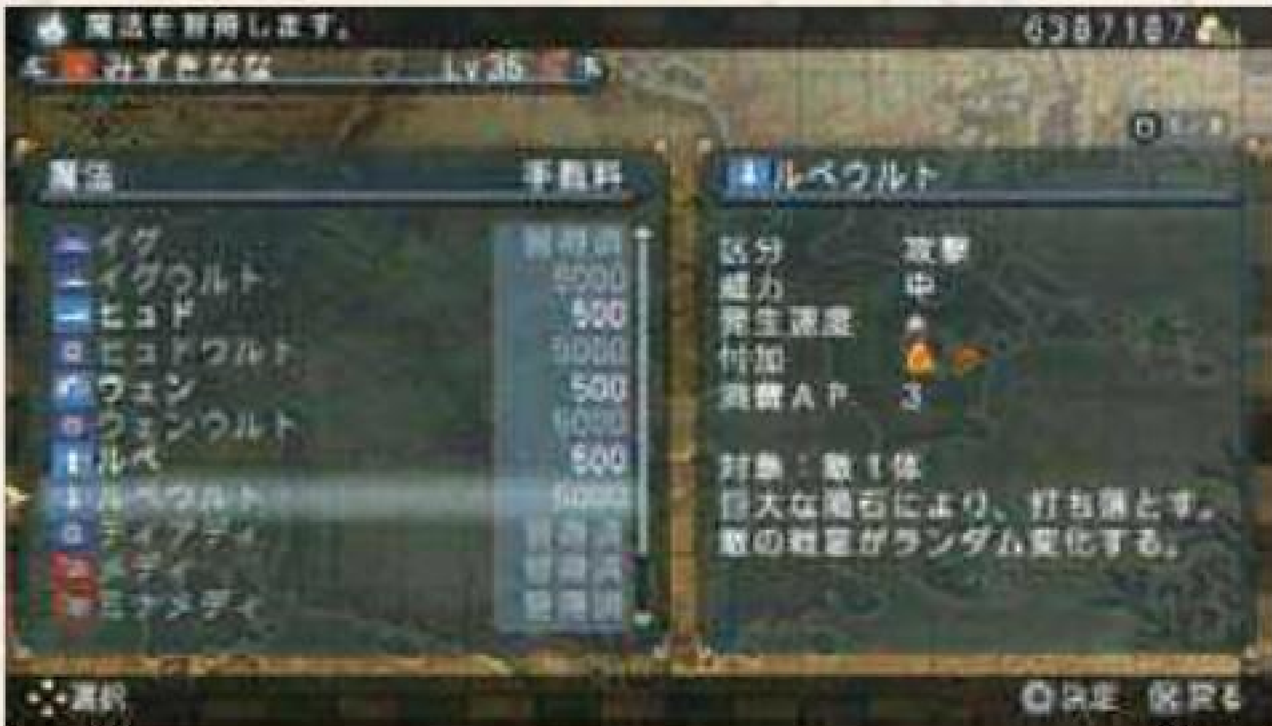
名称	类型	威力	速度	附加属性	攻击目标	消耗AP	战意变化	习得熟练度
叩き	攻击	小	★4	–	敌1体	1	我方上升	初期
足拂い	攻击	小	★3	–	敌1体	2	敌方下降	初期
コフォルパ–ツ	攻击	小	★3	–	敌1体	2	我方上升	2
フックドロ–	攻击	小	★3	–	敌1体	1	敌方下降	3
封じ上げ	攻击	小	★4	封印	敌1体	2	我方上升	4
失神棒	攻击	小	★1	气绝	敌1体	2	敌方下降	5
INTアップ	辅助	小	★3	–	我方	2	我方随机	5
灭多打ち	攻击	大	★3	气绝	敌1体	3	我方下降	6
RSTアップ	辅助	小	★3	–	我方	2	我方随机	7
地走り波	攻击	小	★3	土	敌1体	2	我方上升	8
RSTダウン・全	辅助	小	★3	–	敌全体	2	敌方随机	9
トマホ–ク	攻击	小	★3	–	敌全体	3	敌方下降	10
INTアップ・全	辅助	小	★3	–	我方全体	3	我方随机	10
虫割り	攻击	大	★3	–	敌1体	3	我方下降	11
RSTアップ・全	辅助	小	★3	–	我方全体	3	我方随机	12
トリプルビ–ト	攻击	中	★4	–	敌1体	3	我方上升	13
INTダウン・全	辅助	小	★3	–	敌全体	2	敌方随机	14
クリフストライク	攻击	中	★3	–	敌1体	3	敌方下降	15
きこりオノ	攻击	特	★3	–	敌1体	5	敌方上升	15
カエルの舞	攻击	中	★3	水	敌全体	3	敌方上升	奥义书“カエルの舞”
胞子打ち	攻击	中	★3	衰弱	敌1体	3	我方上升	奥义书“胞子打ち”
サ–ビスエ–ス	攻击	小	★4	–	敌1体	1	敌方下降	奥义书“サ–ビスエ–ス”

战盾技能

名称	类型	威力	速度	附加属性	攻击目标	消耗AP	战意变化	习得熟练度
盾当たり	攻击	小	★1	–	敌1体	1	我方上升	初期
物理防御	辅助	小	★4	–	我方	2	我方随机	初期
盾乘り	攻击	小	★1	–	敌1体	2	敌方下降	2
魔法防御	辅助	小	★4	–	我方	2	我方随机	3
盾突击	攻击	特	★1	–	敌1体	5	敌方上升	4
DEFアップ	辅助	中	★1	–	我方	2	我方随机	5
RSTアップ	辅助	小	★1	–	我方	2	我方随机	5
盾蹴り	攻击	中	★1	–	敌全体	3	我方下降	6
挑发	辅助	小	★1	–	敌全体	1	我方上升	7
ドロップキック	攻击	小	★1	–	敌1体	2	我方上升	8
魔法防御・全	辅助	小	★4	–	我方全体	4	我方随机	9
物理防御・全	辅助	小	★4	–	我方全体	4	我方随机	10
物理超防御	辅助	小	★4	–	我方	5	我方随机	10
魔法超防御	辅助	小	★4	–	我方	5	我方随机	11
盾暴走	攻击	中	★1	–	敌1体	3	敌方下降	12
物理魔法防御	辅助	小	★4	–	我方	3	我方随机	13
物理魔法防御・全	辅助	小	★4	–	我方全体	6	我方随机	14
魔法超防御・全	辅助	小	★4	–	我方全体	10	我方随机	15
物理超防御・全	辅助	小	★4	–	我方全体	10	我方随机	15
はやべん	回复	中	★1	–	我方	2	我方随机	奥义书“はやべん”

魔法技能

魔法需要在任务中获得魔法配方书后在魔法学院学习即可，每名角色需要的材料相同，数量有所不同，由于魔法技能对敌我双方的战意变化都是随机，所以下表不再列出。



攻击魔法

名称	威力	速度	攻击属性	攻击目标	消耗AP	所需材料
イグ	小	★1	火	敌1体	2	朱萤石
イグディ	小	★1	火	敌全体	3	朱萤石
イグウルト	中	★1	火	敌1体	3	レッドピレ–ン
ヒュド	小	★1	水/中毒	敌1体	2	蓝萤石
ヒュドディ	小	★1	水	敌全体	3	蓝萤石
ヒュドウルト	小	★1	水	敌全体	4	ブル–ピレ–ン
ウエン	小	★1	风	敌1体	2	翠萤石
ウエンディ	小	★1	风	敌全体	3	翠萤石
ウエンウルト	小	★1	风/麻痹	敌全体	4	グリ–ンピレ–ン
ルペ	小	★1	土	敌1体	2	黄萤石
ルペディ	小	★1	土	敌全体	3	黄萤石
ルペウルト	中	★1	土/封印	敌1体	3	イエロ–ピレ–ン
ティア	小	★1	–	敌1体	2	白萤石
ティアディ	小	★1	–	敌全体	3	白萤石
ティアウルト	小	★1	–	敌全体	4	ホワイトピレ–ン

回复魔法

名称	威力	速度	攻击目标	消耗AP	所需材料
メディ	中	★1	我方全体	2	蓝萤石、翠萤石
ミナメディ	大	★1	我方全体	4	朱萤石、蓝萤石、翠萤石、黄萤石
キワメディ	特	★1	我方全体	6	レッドピレ–ン、ブル–ピレ–ン、グリ–ンピレ–ン、イエロ–ピレ–ン
クラ	小	★1	我方全体	2	蓝萤石、黄萤石
レスレクティオ	特	★1	我方全体	5	レッドピレ–ン、ブル–ピレ–ン、グリ–ンピレ–ン、イエロ–ピレ–ン

辅助魔法

名称	威力	速度	攻击目标	消耗AP	所需材料
アタク・マクシ	小	★1	我方	3	白萤石、朱萤石
アタク・ミニ	小	★1	敌1体	2	白萤石、蓝萤石
ディフ・マクシ	小	★1	我方	3	白萤石、黄萤石
ディフ・ミニ	小	★1	敌1体	2	白萤石、翠萤石
イント・マクシ	小	★1	我方	3	白萤石
イント・ミニ	小	★1	敌1体	2	白萤石
レジス・マクシ	小	★1	我方	3	白萤石、朱萤石
レジス・ミニ	小	★1	敌1体	2	白萤石、黄萤石
スピド・マクシ	小	★1	我方全体	5	ホワイトピレ–ン、レッドピレ–ン、グリ–ンピレ–ン
スピド・ミニ	小	★1	敌1体	2	ホワイトピレ–ン、ブル–ピレ–ン、イエロ–ピレ–ン



初次接触本作时我自己也以为它是和《怪物猎人》有异曲同工之妙，但是又看了看作品类型，的确是RPG，带着这个疑问就开始了冒险旅程。但是当第一场战斗触发之后，让我顿时觉得这的确是一款RPG，3A的风格一下子凸现出来。说实在的，本作给人的感觉其实也是在无限地完成任务、刷取素材、打造装备，只是将战斗形式变成了回合制。亮点在于每个同伴都有自己的剧情，可以说很杀时间，同时也可以免去无限刷装备、素材带来的乏味感。总之，本作虽然不能算是很出色，但还是推荐给喜欢深入体会RPG剧情的那些玩家。



文 野猫熊之助 编 阿鲁 美编 咕噜

本作是PSP平台《核石之王》的正统续作。剧情以世界大崩坏之后融合的“七界”为舞台，讲述了以“核石”的强大力量为中心，主角等人展开战斗的故事。战斗场景变为无缝衔接，新增了武器、任务关卡等全新内容，并且同时发售PSV和PSP双版本。究竟本作的改进有多大呢，让我们去游戏中亲身体验一下吧！

默示之王

ロード オブ アポカリプス

PSP

Square Enix	RPG	日版	2011年12月17日
1～4人	5980日元	无对应周边	
相关报道：－			

基础系统篇

任务的种类

本作的任务大致分为主线任务、支线任务、紧急任务和密码任务四种类型。主线任务和支线任务可以在工会随意领取，完成后给予报酬，完成章节所有的主线任务后会开启对召唤兽战；紧急任务在玩家完成任意任务后随机出现，如果紧急任务出现后不立刻完成，触发其他任务后就会自动消失；密码任务在进入游戏前，选择标题画面最下方的“パスワード输入”并输入密码后就可以在游戏内开启，密码任务的奖励非常不错，以下是所有已经公布的密码任务。



任务名称	密码
4gamer调查！魔菜の秘密	4Gamer
风穴にジャンプ！	まいつき21にちはVジャンプのひ
谜の石碑にGAME Watch!	いんぷれす・げ-むうぉっち
太古の王マガジン	こうだんしゃしょうねんまがじんよろしくね
ジ-パラ编集部の忧郁	あそべる、つかえる、やくにたつ！じ-ぱらどっとこむ
彷徨う巨人Chan!	すくえにChan！
夜叉猿亡きその后に	ハンマバキだいこうひょうれんさいちゅう！
汚れなきGameSpot Japan	そうごうげ-むじょうほうさいと・げ-むすぽっとじゃぱん
ガンガンエクササイズ！	ガンガンいこうぜ！
遺迹をさすらう忘我の骑士	おんらいんぷれいや-EX

任务评价

完成任务后可以获得任务评价，评价的高低主要靠过关时间和死亡次数两个方面决定，前者越快越好，后者越少越好，死亡次数算的是玩家在战斗中死亡时自动回到起点的次数。评价的高低直接影响任务后获得的报酬。



心拍槽

玩家的心拍槽，简称为PLS槽，在玩家体力的右方显示。当玩家使用武器技能、魔法或者执行防御、翻滚时都会蓄积一定量的PLS槽，蓄积的量根据行动不同有所区别，不执行以上行动时会快速减少。当蓄积的PLS过多时，PLS槽在一定时间内会闪红，在这个状态下玩家无法执行以上的任何指令，处于非常危险的无防备状态，战斗中尽量避免。游戏中有快速回复PLS或减缓其蓄积的道具，可根据战斗情况使用。



召唤兽与召唤卡



在本作，召唤兽被称为“マスタ-ガ-ティアン”，每当玩家完成特定章节的主线任务后，都会与召唤兽对决，胜利后一定几率可以获得召唤兽的核心，持有核心的情况下，玩家可以在工会制作对应的“召唤卡”（アルティメット カ-ド），装备召唤卡后进入战斗，当画面下方的玛娜槽（マナ）蓄满后，同时按下△+□键就可以释放威力强大的召唤兽了。释放召唤兽时自身无敌，消耗所有玛娜，召唤兽不同，威力和效果也会有区别，越是强大的召唤兽，效果越好，释放时所需要的玛娜也越多（不同的召唤兽玛娜槽的长短也不一样，需要蓄满玛娜槽的时间自然也有所区别），玩家只能装备一枚召唤卡片。以下是所有召唤卡释放时的效果一览。



召唤兽名称	制作所需材料	消耗玛娜	制作费用	技能效果
アグニ	アグニのコア/炎魔力の瓶×2	☆☆☆	400	红莲の冲击——攻击画面中的所有敌人，附带气绝状态，对体型小的敌人伤害高
建御雷	建御雷のコア/雷魔力の铁芯×2	☆☆☆	800	神罚雷光阵——攻击画面中的所有敌人，附带感电状态，对体型小的敌人伤害高
バハムート	バハムートのコア/炎魔力の瓶×3	☆☆☆☆	800	メガフレア——攻击画面中的所有敌人，对强大的魔物有特效
クトゥルフ	クトゥルフのコア/暗魔力の干留液×3	☆☆☆☆☆	1800	恐怖の呼び声——攻击画面中的所有敌人，附带冻结状态，对强大的魔物有特效
アシュタヤ	アジュダヤのコア/冰魔力の硝子细工×3	☆☆	2200	ライフチャージ——一定时间内，队伍全员的体力徐徐回复
グレンデル	グレンデルのコア/风魔力の扇×3	☆☆☆☆☆	3000	ホーリーレイ——给予所有敌人连续伤害
クセルクセス	クセルクセスのコア/土魔力の颜料×3	☆☆☆	3000	兵装全弹发射——给予所有敌人连续伤害，对体型小的敌人伤害高
ヴァーミリオン	ヴァーミリオンのコア/暗魔力の干留液×4	☆☆	7000	古き王の怒り——一定时间内，队伍全员造成的伤害大幅提升
ヘカトンケイル	ヘカトンケイルのコア/爆炎魔力の瓶×2	☆☆	9000	ハンドレッドガード——恢复我方全体成员的异常状态，同时一定时间内受到的伤害大幅度降低
ニーズヘッグ	ニーズヘッグのコア/暗魔力の干留液×5	☆☆	9500	终末の咆哮——攻击画面内的所有敌人，附带减速效果，对体型小的敌人伤害高
ジークフリート	ジークフリートのコア/ダイヤ	☆☆	17000	ニーベルングの指轮——一定时间内，队伍全员的攻击容易造成硬直，攻击可破坏部位时破坏成功率上升

CCS与FCS

本作的核心系统，当玩家与召唤兽或强力的魔物作战时，将其体力削减到一半左右，有可能触发“反击场面”，简称为CCS。触发后连点○键可以给敌人造成大量伤害，同时CCS完成后还会固定掉落四个宝箱，破坏宝箱可以得到道具补给，后期强力的召唤兽CCS后补给道具质量相当不错。将敌人的体力削减到较低时，有很大几率会触发“终极场面”，简称FCS。和CCS不同，FCS时需要完成QTE，后期一些强力BOSS需要输入按键的次数很多，全部完成后可以华丽地将BOSS斩杀，同时必定可以获得该BOSS的核心。以下是触发CCS和FCS的注意事项：

①无论CCS还是FCS，触发时都有血量的要求，如果玩家一次攻击的伤害超过触发的血量范围（例如强力的召唤攻击）就会跳过该阶段，CCS比FCS的判定条件更为严格。



②CCS触发后一般不会失败，FCS触发后一旦输入错误即算失败，失败的情况下根据玩家最后给予BOSS的伤害，会出现直接斩杀BOSS或BOSS回复一定血量后继续战斗两种情况，将其再次打成濒死状态后一定几率触发自动FCS（不用按QTE），自动FCS斩杀BOSS后获得的核心质量会下降。

③FCS失败后，玩家携带好感度较高的同伴时，有可能获得帮助得到一次重试的机会继续输入FCS，再次失败的话本次战斗就不再有机会触发了。

④想要触发CCS和FCS，在前半段战斗时不要使用威力过大的招式，例如召唤兽等攻击手段，触发CCS后放召唤兽一般很安全，当BOSS要死亡时也不要释放威力过大的技能。

⑤成功触发CCS后，BOSS必定进入黑化状态，攻击频率大幅增加。

召唤兽强化

在战斗中满足一定条件后，召唤兽可以升级，升级后召唤兽的威力和附加效果会大幅上升。升级条件为战斗时必须有同

伴在场，每一名同伴可以为召唤兽提升一级，最高为四级（三名同伴），释放召唤兽时同伴随机参与发动升级。同伴的好感度越高，释放召唤时参与的几率越高，只有好感度为满星的同伴才有会参与。



OVER KILL

短时间内使用大威力攻击方式将敌人直接打倒的话，会形成OVER KILL。出现OVER KILL的情况下，敌人掉落素材的数量增加，出现核心的几率提高。

魔物的弱点和可破坏部位

前作中就存在的要素，本作不再需要装备技能就可以直接看到。当玩家锁定魔物进行攻击时，一般只会用白色的锁定圈表示，当玩家遇到强力魔物或召唤兽时，魔物身上会出现数个可锁定部位，锁定时会发现不同的颜色，这些颜色表示怪物的属性特点。其中白色表示普通；蓝色表示该部位可以破坏，破坏后必定可以获得指定素材；黄色表示是怪物的弱点，攻击该部位很容易让其进入气绝状态；红色同样为弱点，攻击伤害是普通状态下的2倍以上。

水晶柱

一种很特殊的素材，在任意地图上都可以找到（蓝白色的结晶体），连续攻击将其破坏可以获得一定数量的水晶类素材。获得后完成任务可以让其成长，破坏的次数越多，下次遇到时成长越快，得到的素材数量也会上升。

混沌、冥界之扉与终结技

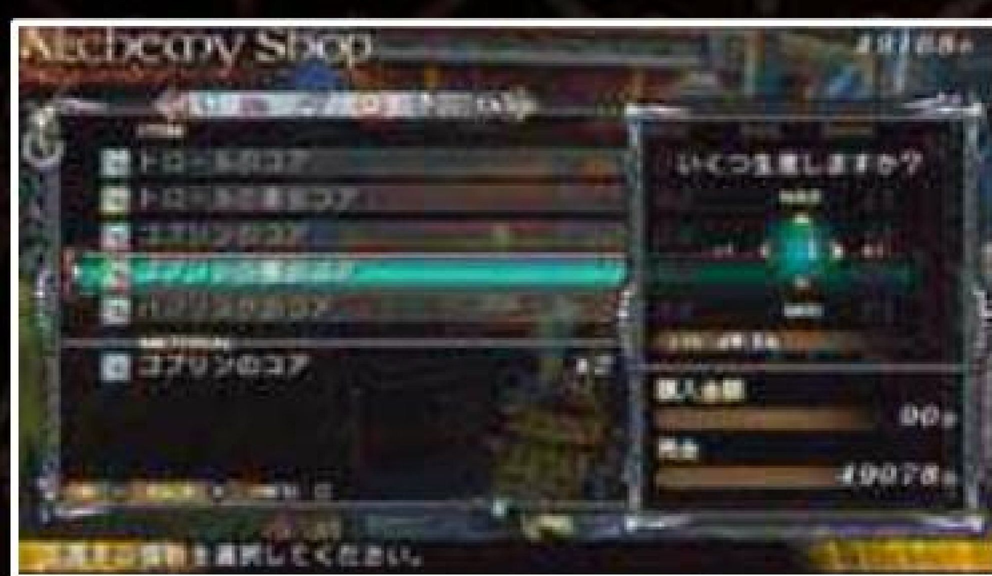
当玩家在战斗中遭遇较强的敌人时，该敌人会被一圈黑气（混沌）所包围，此时直接攻击不会对其造成任何伤害。快速锁定它后会出现蓄力圈，当蓄力圈满后会解除敌人的混沌状态，同时进入新的战斗区域。冥界之扉和混沌类似，不过只有在攻击召唤兽级的大型BOSS时才会出现，解除方法和混沌一样。离混沌和冥界之扉太远时，锁定会自动解除，但蓄力槽不会减少。另外冥界之扉还具有一定的反击能力，看到有攻击迹象要快速躲避。终结技（フィニッシュフロ－）和FCS类似，对付较强的敌人时会触发，QTE的输入比FCS简单，用终结技打倒敌人获得高级素材的几率会大幅上升。

核心与素材

无论制作装备还是召唤卡片，都需要消耗特定的素材。本作的素材分为核心类（コア）素材和普通素材，核心类必须打倒敌人获得（召唤兽的核心素材可以用银币换），强力魔物和召唤兽类的核心可通过发动终结技和FCS来提高获得的几率。普通敌人的核心在区域核石（アルカナ）活性较高时打倒获得几率会增加（地图上某区域闪红时，表示该区域目前活性较高，此时画面下方也会有提示），普通素材可通过完成任务、采集和打倒敌人来获得。

仓库合成

仓库除了可以保存各种素材和道具外，还有一个很重要的作用就是合成。在仓库选择

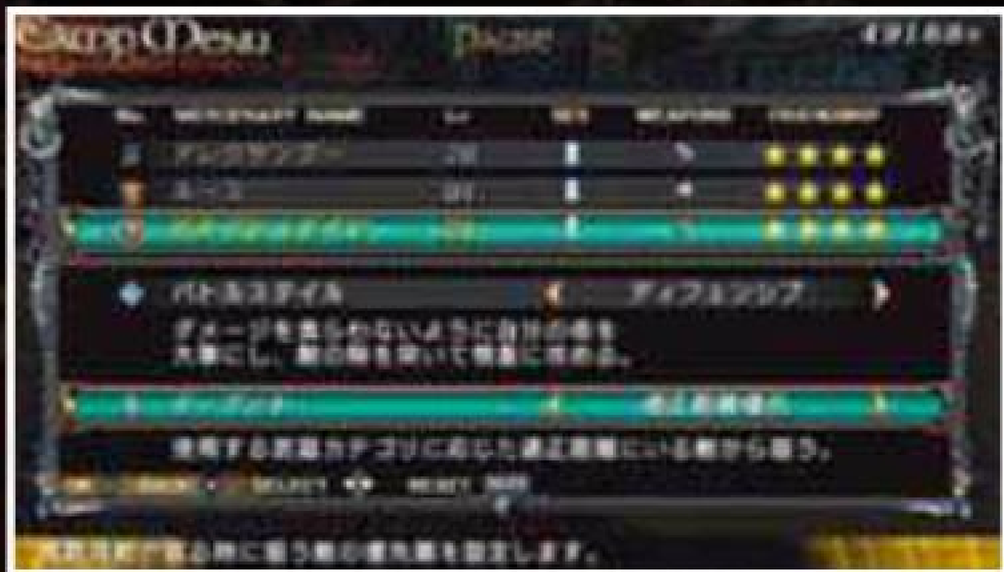


“预り所へ”后切换后两页，玩家可以消耗素材和少量的金钱来合成一些稀有或高级素材，有些素材必须通过合成才能得到。

默示之王

雇佣同伴和剧情同伴

本作中的同伴分为雇佣同伴和剧情同伴，前者进入第三章开放兵营后就可以花钱雇佣，雇佣的同伴可以派遣世界征服任务，也可以加入玩家的队伍，不过雇佣同伴的造型基本都是固定的，可以在工会中花钱买各种装备给雇佣同伴更换（只能改变装备外型）；剧情同伴在完成章节后会逐渐出现，需要接受他们的委托任务并完成后才会加入。无论是剧情同伴还是雇佣同伴，都有好感度的设定，当玩家将其编入队伍后，经常在战斗中帮其复活或成功完成任务都可以增加好感度，增加好感度后会给予玩家金币或银币的奖励，参与作战时行动也会变得积极，例如召唤兽升级就必须好感度满星的同伴才会参与。同伴在战斗中的行动倾向可以在菜单的“マ-セナリ-”中更改（バイルスタイル为战斗倾向，タ-ゲット为攻击目标设定），另外同伴也拥有各种不同效果的技能，可在雇佣时直接查看或在“マ-セナリ-”中按△查看。比较特殊的是同伴的辅助能力（ABILITY）,当满足条件后会随机发动这些能力，例如拥有“ブレイヤ-异常状态恢复”技能的同伴，在我方有人处于异常状态时就会使用，拥有“范围内HP回复”的同伴会在队友体力较低时使用等，根据战斗情况挑选合适的同伴上场可以提高战斗效率。游戏中最多可雇佣20名同伴，可雇佣的同伴等级和数量会随着章节推进而增加，剧情同伴不在这20人的限制之内，当然加入时等级和能力也是固定的。以下是剧情同伴加入时需要完成的任务。



任务名称：勇者アルベルト！
限制时间：10分钟
难易度：★★★
委托人：アルベルト
场所：兵营
契约金：0
报酬：1700
目标：讨伐セルケト ×1
任务强度很高且比较麻烦，进入区域5后大门封锁，此时需要利用传送点来到区域3消灭指定的敌人才会再次开启大门。目标敌人的强度要比第二章高出许多，再加上场景中还有杂兵干扰、10分钟限制等，建议到后期再来挑战。

任务名称：王の证明
限制时间：50分钟
难易度：★★★
委托人：ラウラロ-ネ
场所：ギルド
契约金：0
报酬：900
目标：交纳ドロ-ルのコア ×3
尽量将ドロ-ルOVER KILL，可以提高出现核心的几率。

任务名称：杀戮のカタルシス
限制时间：50分钟
难易度：★★★
委托人：エルヴァンシア
场所：圣堂内
契约金：0
报酬：1700
目标：讨伐麒麟 ×2
强度不大但比较烦的任务，一开始所有的区域都只能单向通行，看地图上的标识指示。进入任意区域，打倒那里的敌人，打倒一定数量后会出现带“钥匙”的敌人，将其消灭后单向通道会转变方向，再次切换区域消灭敌人引“钥匙”出现，反复三次后通道通行限制取消，同时目标出现。两只麒麟围在一起打起来还是很麻烦的，逐个歼灭最好。

任务名称：おてんば娘と世界蛇
限制时间：50分钟
难易度：★★★★★
委托人：ユ-ノ
场所：兵营
契约金：0
报酬：2700
目标：讨伐ヨルムンガンド ×1
任务会强制与ユ-ノ一起行动，要想到达目标所在的区域必须先将路上出现的メデュ-サ打倒。目标敌人ヨルムンガンド的强度比第四章的主线任务要高一些，而且一开始场景中还会有杂兵支援，优先将其消灭以防干扰。

任务名称：真王の理
限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★★★
委托人：ル-ス
场所：圣堂内
契约金：0
报酬：4400
目标：讨伐ヴァ-ミリオン ×1
目标是第六章的最终BOSS，一开始它就会出现在区域2中央，触发战斗一定时间后BOSS会逃走，此时需要先击破地图上的“钥匙”敌人スピカ后前往深处的通道才会开启。在区域8发现它后还会逃走一次，将“スカルドラゴン”打倒后就可以与其真正对决。打法和第六章类似，不过能力要高出很多，同时还会召唤杂兵支援，前面两场战斗消耗太大的话会陷入苦战，建议等级和武器强化到一定程度再来。另外，本章出现的敌人强度都很高，包括杂兵在内可以获得不少强力的素材。

兵营

第三章开始后会开启本系统，玩家可以在兵营内雇佣大众脸同伴，给同伴更换装备等。在这里可以派遣同伴完成世界征服任务（CONQUEST），每个任务最多派遣四名同伴，派遣同伴的等级和任务等级会影响任务的成功率，这一点在派遣时可以看到。任务的种类包括探索类和讨伐类等等，具体任务的情况可以在任务列表内查看，成功完成任务可以获得各种素材和金钱作为奖励。派遣时要注意同伴的特殊能力值，分别为指挥等级（LEAD）、探索等级（SEEK）和交涉等级（TRADE），指挥等级越高，完成任务时同伴获得的经验值越多；探索等级越高，完成任务时获得的道具和素材越多；交涉等级越高，任务成功时获得的报酬，以及获得换金道具时得到的金钱越高，三项能力均可以通过完成任务来提升等级。另外，在成功完成任务时，任务区域还有可能触发特殊事件，触发后任务所在区域安定度会上升，区域辅助技能（AREA STABILITY）会增加，此后玩家进入该区域可以获得特殊的技能

异常状态

本作的异常状态种类繁多，除了可以用道具解除外，大部分状态持续一定时间后会自动解除，以下是本作的异常状态效果。

名称	效果
气绝	一定时间内无法行动，快速连点×键或摇动滑杆可以缩短气绝时间，受到同伴攻击也能快速恢复
毒	一定时间内体力徐徐减少，效果一直持续到体力下降到1或战斗结束为止
冻结	一定时间内无法行动，快速连点×键或摇动滑杆可以缩短冻结时间，受到同伴攻击也能快速恢复
魅了	一定时间内无法使用技能，使用道具或打倒发动魅了的魔物都可以恢复，战斗结束也会自动恢复
灼热	一定时间内受到火属性伤害，体力徐徐下降
暗黑	一定时间内屏幕变黑，视界受到影响，使用道具或一定时间后都可恢复
麻痹	一定时间内无法行动，使用道具可以恢复
迷你	一定时间内身体缩小，无法使用技能，攻击特定的电球可以恢复
スロ–	减速，一定时间内所有行动速度变慢，随时间经过自动恢复
パルスブレイク	心跳加速，一定时间内行动蓄积的PLS大幅上升，随时间经过自动恢复

单向通道和传送点

后期的任务中，很多通道只能单向通行或无法通行，这一点可以从小地图的标识上看出。一般来说，通道在完成特殊条件，例如打倒钥匙敌人（ガ–ディアン）后就会完全开放。传送点在地图上可以看到，蓝色表示传送开启，可以在地图所标注的两个区域内传送；红色表示未开启，未开启的传送点需要在区域内搜索传送柱，攻击它点亮后方能使用。

称号

达成一定条件后可以获得各种各样的称号，本作的称号数量非常多，获得后可以在菜单的“ギルド タグ”中选择第一项，然后按□键进行更改，不过可惜的是本作中的称号都没有实际作用，只是摆设而已。

刻の狭间

在游戏初期就可以看到，位于圣堂出口处，玩家在这里可以使用游戏中获得的



ゴ–ルド メダリオン（金币）或ジルバ–メダリオン（银币）来兑换各种各样的奖励，可以换取的奖励类型分别为（从左到右）：1.换取经验值和武器熟练度；2.开启同伴可更换的武器、防具外观类型；3.换取各种召唤兽的核心类素材；4.换取一定数量的回复药。两种货币的获得的方法有：1.提升同伴好感度，好感度每提升一颗星，固定获得10枚银币，每升满一名同伴的好感度固定获得1枚金币；2.完成密码任务或紧急任务会给予一定数量的金币和银币。

武器篇

武器的种类

本作一共有七种类型的武器，除了前作的武器外，还新增加了双刃剑和双斧两种武器，不同的武器在性能、使用方法上都各有特点。武器获得的最基本方法就是生产，每种武器固定有五个技能，装备后在战斗中按△键消耗PLS使用。除了初期技能不用学习外，其他的技能需要累计经验后获得，使用技能就可以获得技能经验值。部分技能有技能等级，最高为三级，升级后技能的攻击力、范围等大大增加。在战斗中只能装备一种技能作战，玩家要根据任务情况来灵活选择技能。



全武器特点分析

ライトソ-ド（片手剑）

片手剑的攻防很平衡，由于可以防御，生存力要比一些双手武器高出不少。技能方面也比较全面，从近距离到远距离，从单击到连击都有覆盖。“エ-アレイド”是片手剑少有的远距离技能，可以攻击到飞行的敌人，但要注意距离的把握；“タ-ンスラッシュ”的瞬间高输出无论对杂兵还是BOSS都很有效，且蓄积PLS很低；“フォ-スセイバ-”是片手剑的招牌技，三段释放后对杂兵基本是秒杀，可惜持续时间太短。装备片手剑可以使用魔法，但无法蓄力，取而代之的是连发（需要通过升级来增加连发次数）。

技能一览

ターンスラッシュ：蓄力后使用交叉斩，攻击自身周围的所有敌人，发动速度快，威力一般，很大几率可以将中小型敌人吹飞，升级后攻击范围扩大。

ソードダンサー：快速攻击自身前方的目标，连续按键可触发追击，最高为5连击，伤害总和很高，但对付一些小型敌人时经常会因为错位而落空。

ウィル・オ・ザ・ウィスプ：攻击正前方的目标，前两击攻击强，升级后持续按键可追加攻击，但攻击时没有位移，持续时间长，一旦目标移动就会落空。追加攻击中，特定的招式可以用翻滚取消攻击姿态。

エーアレイド：释放剑气攻击远距离的对手，能够攻击到一定距离内空中的敌人，缺点是攻击力不理想，用来破坏BOSS特殊部位较有效。

フォースセイバー：将剑插入地下后变大，可以累积发动三段，三段后攻击力、攻击范围大幅上升，但持续时间较短，且发动时间很长。

ツインブレ-ド（双刃剑）

本作的强力武器之一，攻击速度和片手剑有得一拼，以牺牲盾和防御为代价使得攻击力上升。双刃剑可以分解为双刃剑模式和双刃模式（长按□键转变模式），双刃剑模式下攻击力较高，双刃模式下攻击速度快。技能方面的覆盖范围很广，远距离使用“流燕”，高伤害输出使用“暗爪”和“哮狼”都很有效。对付不同的敌人还可以采用特殊的技能来克制，例如“グレンデル系”BOSS使用“缠岚”可以快速将其吸过来，破坏部位很方便；打“ドラゴンゾンビ系”使用“哮狼”有很好的效果。需要注意，只有在双刃剑模式下才能使用技能，装备该武器可以使用魔法，和片手剑一样可以连发，升级后连发次数增加。

技能一览

袭凤【シュウ=ホウ】：冲刺一段距离后双连斩攻击前方的目标，升级后冲刺距离很长，冲刺时可控制方向，也可控制攻击距离（冲刺过程中再次发动为立刻攻击），威力相当不错，打小型敌人可以将其吹飞，赶路时也可以使用。

流燕【ルゥ=エン】：远程攻击技能，发射数个光弹攻击前方中距离的目标，发动前可蓄力，最大为四发，对付某些中型敌人比较好用，再加上蓄力时可移动，安全系数有保障。

暗爪【アン=ソウ】：连续斩击前方的目标，升级后攻击次数增加，最多为四次，四次连续打中伤害可观，对付小型敌人很容易让其气绝，发动完毕会进入双刃模式。

哮狼【ハイ=ロウ】：对前方的敌人进行连续攻击，升级后攻击次数增加，前两次攻击可以将小型敌人挑空，第三次攻击连续按键可以增加连击数和持续时间，整套攻击伤害非常高，适合打比自己高一个头的目标。

缠岚【テン=ラン】：高速旋转双刃剑形成龙卷，可以将周围的敌人吸过来，连续按键可以增加旋转时间，旋转结束后强力斩击攻击前方的敌人，容易破坏敌人的部位。

战棍

高威力、低速度，没有太出彩的技能。通常连击数比较少，但每一击都可以按住攻击键来蓄力提升威力。技能方面多以高攻型为主，“飞鹰蹴击”可以攻击比自身高一个身位的敌人，但对付会飞空的敌人还是比较糟糕，将敌人空或倒地攻击后，可以按○进行追击。战棍的部分技能用来破坏BOSS的部位比较有效，特别是“幻空钟”或“流步双打”，前者攻击高，后者移动时无敌，就算是强力BOSS几下也给你拆个精光。战棍的缺点十分明显，技能全是近距离攻击，危险性很高，无法装备盾、无法防御也让自身的生存力进一步降低。另外，装备战棍时是无法使用魔法的。

技能一览

地裂冲：向前方地面释放一个圆形攻击范围，然后攻击该范围内的目标，范围小、距离近、发动速度较慢，但攻击力很高，升级后可以增加攻击范围、攻击速度以及攻击力，还可以将小型魔物击飞。

天地劲冲：将棍棒垂直抛起，然后高速落下攻击正前方的敌人，攻击范围小但攻击力强，可以让小型敌人浮空，升级后攻击范围增大。

幻空钟：在正前方画出一个圆形的攻击

ヘヴィソード（大剑）

近距离重型武器，特点是攻击力高攻击范围大，由于可以装备盾，防御力要比其他双手武器高出不少，同时防御弹开对手或翻滚闪避后还可以反击。大剑的技能中，“轰闪魔断剑”和“罗刹”是非常强力、实用的技能，前者命中敌人会造成非常大的硬直，包括大量的BOSS也能造成长时间硬直，后者是强力的伤害输出技，黑化后攻击力长时间上升；“无影刹”是强力的弹反技能，对发动时间把握要求严格，运用得好可以发挥很强的战力。另外，装备大剑还可以使用魔法，使得攻击方式更加多样化。大剑的缺点很明显，攻击速度慢，发动大部分技能时都需要花费一定的时间，遇到速度型敌人很容易被钻空子，且缺乏远距离攻击技能。

技能一览

猛袭裂刃：向前冲刺一段距离后发动横向斩击，升级后攻击力和冲刺距离增加，可以快速攻击到远距离的敌人（冲刺中按下△键可以快速发动斩击控制距离），能将小型敌人吹飞，攻击力低。

真霸辉煌斩：对自身前方近距离范围内的强力一击，可以按△键蓄力，蓄力后攻击力成倍上升，但发动速度非常慢，在敌人倒地时使用比较安全。

轰闪魔断剑：进入挑拨模式，该模式下无法移动，PLS会不断蓄积，按下△键会用剑柄反击，连按两次后会变成大剑竖劈，竖劈后退出该模式，竖劈攻击的威力较高，容易对敌人造成硬直（PLS全满时会自动退出该模式）。

无影刹：类似“一闪”的技能，发动后进入反击模式，持续3～5秒时间，持续时间中受到任何攻击都会进行反击，随着技能等级提高，反击时还可以按△键进行追击，威力颇高。

罗刹：一定时间内黑化，黑化状态下攻击力大幅上升，攻击时附带刚体效果但不能防御，同时普通攻击发生变化，在该模式下不受伤的连续攻击可以增加黑化时间（满级变身后基础时间为28秒），黑化状态下再次使用技能会进行近距离横斩，然后退出黑化状态。

バトルアックス（战斧）



双手用武器，攻击速度比大剑更慢，但攻击力也比大剑高出不少，是所有武器中基础攻击力最高的。战斧的通常攻击没有收尾，只要能攻击可以持续到战斗结束，但由于起点低速度慢，容易吹飞敌人，不是对倒地的敌人时，基本上挥不了几下，不过很容易将敌人打出硬直或气绝状态是它最大的优势。技能方面，前三个技能在杂兵战比较好用，经常一招可以将一堆杂兵打成OVER KILL。，最后一招在长时间蓄力后伤害非常可观。战斧最强力的技能在于“血战の誓い”，使用后攻击力上升为2.5倍，虽然不能吃药，但可以无限回复体力，持续时间长，使用后破坏倒地BOSS的部位几下就可以解决，建议在玩家体力全满的时候发动。攻击加成和消耗的体力有关，在效果消失后，玩家可以保留当前体力，因此也可以当成是血少时的回复技能使用。战斧虽然不能装备盾，但可以防御，可以装备魔法，防御后还可以反击，生存能力并不是很差。

技能一览

旋转式ドロップキック：伫立斧头后自身进行高速旋转，可以攻击到周围的所有目标，最后一击可以攻击到自身前方的敌人，对体型较小的敌人有吹飞效果，升级后攻击次数上升，攻击力加强。

バトルドライバー：蓄力后跳起，在落下点发动火焰属性的爆发，蓄力后可以增加爆发的波及范围，对付杂兵时非常有用，但跳跃距离无法控制。

ジャイアントスウィング：使用斧头进行高速旋转，攻击范围大，攻击途中可以用滑杆控制旋转时的移动方向，连按△键可以延长旋转的时间，对小型敌人具有吹飞效果。

血战の誓い：消耗自身当前体力的2/3提升攻击伤害，大约为正常状态下的2.5倍，在该状态下不能使用回复体力的道具，按△键可以暂时回复10%的最大体力，然后每秒流失2.5%的体力，但只会流失到使用技能后的体力状态。整个效果中回血次数不受限制，但回复时会处于硬直状态。

破りバンプアップ：让自身巨大化后对正前方大范围的强力一击，巨大化时可蓄力，最高级时可波及的范围和攻击力大幅上升。

スピアライフル（弩炮）

远距离射击型武器，不能装备盾，但可以使用魔法。弩炮的实用度在所有武器中算是很高的，无论是近距离还是远距离都拥有对应的技能，执行杂兵战较多的任务时，可以使用“フェイダウェイ”给予敌人重创后快速脱离战区；BOSS战时可以使用“グランド・バスタ–”来远距离狙击敌人，对付空中的怪物以及大型怪物尤其好用，破坏部位也非常迅速。“スナイビング・スタンス”是弩炮的进化技，开启后进入射击模式，该模式下瞄准敌人后会出现锁定标志（周围的四个白点），锁定距离越近威力越高，射击模式下每一发子弹要消耗一半的PLS，但威力也很大，对付一般杂兵很容易打出OVER KILL。弩炮还可以填装子弹，长按□键后就可以装子弹，最多三发，填装子弹后对所有技能都有增加攻击范围、攻击距离和攻击次数等效果。弩炮的弱点比较明显，由于重量较高，使用该武器时速度会受到影响，同时无法防御，不适合与敌人打近身战，一旦被近身最好能使用技能拉开距离。

技能一览

アーティレリ：向自身前方中距离发射一颗炎属性子弹，攻击小范围内的敌人，升级后攻击范围扩大，填装子弹后会增加攻击射程以及发射弹数，最高时可连续发射三发子弹。

フェイダウェイ：快速在自己脚下放置一个爆弹的同时向后跳跃躲避，跳跃时爆弹可对周围的敌人造成伤害，填装子弹后爆弹爆炸次数上升，向后跳跃的距离增加。

グランド・バスター：瞄准一个位置，然后发射垂直的光线攻击，发动后长按△键，配合摇杆可以随意移动发射位置，填装子弹后攻击力上升，范围增加，同时很容易将对手打成气绝状态。

ミスティフィー：快速攻击自身脚下的地面，形成一个烟雾团，烟雾团会影响怪物的视线，可以乘机逃走，填装子弹后，烟雾出现的数量、持续时间以及触发时的攻击力会增加。

スナイビング・スタンス：进入精准射击模式，发动后使用滑杆移动准心（按住R键可以让准心的移动速度变慢，准心很小，画面上一个白点），□键进行普通射击，此时再发动技能会释放近距离的炮击，完成后退出射击模式，填装子弹能够增加近距离炮击的攻击次数和威力，很容易将敌人吹飞，在被敌人近身时可以使用后快速脱身。

トマホーク（双斧）

高攻击力的轻型武器，虽然无法使用防御和魔法，但攻击速度很快，距离也远，属于安全系数较高的武器。双斧的技能对近、中、远距离的都有，但大部分技能对距离把握要求很高，目标位于地上才能发挥最好的效果，例如“ハ–ケン・ストライク”，看上去是攻击正前上方，但只有砸下来那一下攻击力是最强的。双斧的两种特殊攻击实用度相当不错，长按○键后进行大范围的旋转，单次伤害低但可以通过连点按键来延长旋转的时间。连续点击○键三次可以将斧头投出去攻击远距离的敌人，距离把握好能连续造成重创，配合“ブラッディ・レイジ”快速破坏敌人的部位无压力。双斧的缺点比较明显，远距离攻击收招稍慢，且大部分技能消耗PLS的速度过快，要随时注意PLS的消耗。

技能一览

ラディカル・カレラ：缩成球后旋转，可以攻击到地面直线范围的敌人，旋转时长按△键可以蓄力，蓄力后移动距离和攻击力会增加，技能升级后蓄力时间延长。

ハーケン・ストライク：投掷飞斧攻击正前方空中的目标，可蓄力，蓄力后攻击力以及投掷的距离大幅增加，蓄力时还可移动，缺点是不容易掌握蓄力程度，且对空攻击力不高。

マキシマム・ハリケーン：跳起后钻入地面，攻击中距离位置的目标，可蓄力增加攻击力，蓄力时无法移动，攻击次数多威力大，缺点是对攻击目标位置要求严格。

ワイルド・ジョーカー：翻身攻击前方短距离内的目标，技能升级后连续点击按键追加快速后翻的攻击，发动速度快威力高，缺点是攻击范围很窄。

ブラッディ・レイジ：消耗自身一定的血量提升攻击力，之后会持续回复所消耗的血量，升级后攻击力上升幅度增加，连续使用会增加伤害提升量，最高累计三次，最高级时攻击力上升效果持续一分钟。

装备的生产与强化系统

本作中，玩家无法直接购买装备，而是集齐一定的素材后，在工会花钱生产，所需要的素材也会显示在制作栏下方，可制作的装备数量会随着流程的推进而增加。成功做出装备后，玩家还可以对其进行强化，强化和生产类似，同样需要获得

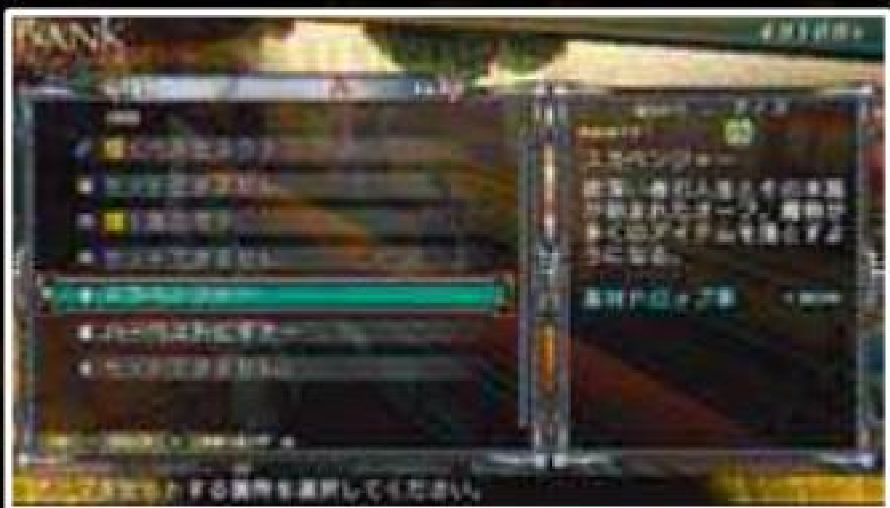


指定的素材后才能进行，强化除了会增加装备的基础能力外，还会改变装备天生附带的宝玉。在强化时，装备会有数个强化方向，强化方向会对武器能力增加有影响，强化后装备的名称会改变，或者以+1显示，越是高级的武器，可强化的方向和最高强化次数越多，最高级会以MAX表示，处于MAX状态的装备无法再次强化。游戏中还有部分武器可以通过输入密码获得，以下是已知的密码。

装备名称	密码
ロ-ザ・セルヴァ-テイカ	ロ-ド オブアポカリプス
ファミ通ウエア	しゅうかんファミつうはもくようびはつばい
ポリタンア-マ-/ポリタンヘルム	Dengeki_PS

宝玉系统

在获得特定的材料后，玩家可以在工房制作宝玉（オ-ブ），宝玉会附带各种特殊能力和基本属性。获得宝玉后必须镶嵌在玩家的装备上才可以发挥作用，不同部位的装备可以镶



嵌宝玉的数量有所区别，固定为：武器1个、盾1个、兜2个以及铠甲3个。需要注意的是显示“セットできません”的格子是无法镶嵌宝玉的。除此之外，装备还有天生就镶嵌的宝玉，这种宝玉会在能力前用黄色的“埋”字显示，表示该宝玉是无法更换的，例如所有的武器都只会出现带有“埋”的宝玉。最后要注意的一点，不同类型的宝玉，只能作成一个，获得后就无法再生产了。

魔法的种类（オーブ）

本作的魔法被称为“エレメンツ”，使用特定的武器时，玩家可以装备魔法，使用魔法同样要消耗PLS。初期只拥有一种魔法，玩家逐步使用可以累计魔法的经验值，升级后可以习得其他魔法。魔法和武器技能一样，拥有等级的设定，升级后可以提升攻击力以及攻击次数，升级魔法等级需要不停地使用特定魔法。另外，在使用不同的武器时，魔法的效果也会有部分区别。

魔法一览

フレイムフェザ-：炎属性魔法，释放火球攻击前方的目标，一定几率附带燃烧状态，升级后可连续释放。

ウィンドヴェール：释放风属性魔法攻击周围的敌人，同时自身的移动速度一定时间上升，等级提升后，连续使用效果会提升。

サンダ-ネイル：在目标头上召唤雷电进行攻击，一定几率附带感电状态，升级后可以连续释放。

フリ-ズピラ-：释放冰柱攻击远距离的目标，一定几率附带冻结效果，升级后可以连续释放。

フォトンヘイム：释放光属性强化球在自身周围旋转，有强化球的情况下攻击魔物更容易让其进入气绝状态，升级后可释放的强化球数量上升。

ダ-クホロウ：在前方释放暗属性的陷阱，进入陷阱范围的目标会陷入减速状态，升级后可连续释放陷阱的数量上升，最多为三个。

ロックバニッシュ：释放具有自动追尾效果的土属性魔法弹攻击目标，附带防御力下降效果，升级后可连续释放。

注:使用バトルアックス、スピアライフル、ヘヴィソ-ド时，连续释放的效果变为蓄力效果，蓄力后魔法攻击范围变大。

主线任务攻略



序章

序章所操作的是一名等级45的骑士，能力非常强，主要用来熟悉操作。一在最深处的房间先消灭杂兵，接近“冥界之扉”后根据提示按下L键锁定它，将蓄力槽蓄满后进入战斗。注意“冥界之扉”每隔几秒会攻击一次，看到周围出现血色光线时要移动躲避。本次的BOSS主要用来给玩家练手，攻击力低速度慢，直接上去一顿狂砍后会让其进入气绝状态。该BOSS的尾部、双翼都是可以破坏的，双翼位置比较高，可以等BOSS气绝后释放武器技能（△键）或炎魔法（○键）来打。将BOSS的体力削减到一半时可以触发CCS，削减到20%时它会召唤杂兵同时飞到高空，此时要将杂兵消灭后它才会重返地面，或者等玩家下方的玛娜槽蓄满后发动召唤兽将其直接轰下来。FCS部分需要QTE，连续正确输入指令后结束战斗。



第一章

ギルド入会适性试验

限制时间：50分钟
难易度：★★
契约金：0
报酬：800
目标：交纳脉打つ眼球×3

剧情结束后开始创建角色，穿过圣堂来到工会（ギルド），在圣堂出口处可以看到发光的“刻の狭间”，玩家在获得“メダリオン”后可以来这里交换角色的经验和熟练度。在工会探索一下，地面上显示“？？？”的采集点靠近后长按○键可以不断地采集素材，直到采集点消失为止。紫色的水晶调查后可以保存记录。按下L键调整视角后能看到商店，购买时按□键能够显示物品的效果。与商店所有店员对话完毕后再与工会的受付小姐对话，之后ドルフシュタイン会加入队伍，准备好后与其对话开始玩家的工会考核任务。本次的任务为获得三个“脉打つ眼球”，出门前与左边的工会受付娘对话获得支援药品，战斗中按下R键进行使用，大部分任务都可以获得特殊的支援物品，开始任务前别忘记领取。本次任务有三个区域，每个区域都仔细探索可以发现不少采集点，出现敌人后先锁定再进行攻击，以免攻击落空。敌人的强度都不高，击破任何区域出现的敌人都有几率获得“脉打つ眼球”，累计获得三个后返回交给委托人结束任务。

迷い入んだ雄鸡

限制时间：50分钟
难易度：★★
契约金：120
报酬：1000
目标：讨伐コカトリス×1

成功完成任务开启“ギルドタグ”选项，可以在这里更改称号。整备一下继续与工会受付娘对话接受新的任务“迷い入んだ雄鸡”，目标位于区域3，从区域2左上就可以到达，在区域5攻击尽头的传送柱开启传送点后也可以到达目标所在的区域。本次的敌人一开始会被混沌包围，需要向对付“冥界之扉”那样，锁定槽蓄满后破坏混沌进入战斗。**コカトリス**的攻击方式很单调，弱点在头部，由于其只会攻击自身前方的范围，玩家可以从它背后发动攻击，它的双翼可以破坏，成功破坏能够得到额外的素材。

BOSS

炼狱の炎岩神 アグニ

完成任务后返回会收到圣域的指示，进入圣堂调查中央发光的封印柱会与召唤兽对决，这场战斗无法逃走，死亡时也无法脱离战斗的，记得先保存一下。与BOSS的战斗会在一个密闭的区域内进行，它的动作很慢，前期会攻击自身前方和后方的范围，如果玩家使用的是轻型武器，可以锁定它的腿部攻击，砍上两到三刀后使用翻滚侧移不会有任何危险，大概三次就可以让其倒地气绝。接下来锁定它的腕部攻击，几次下来可破坏一边的手腕获得素材“炎神の腕”。有时候BOSS会跳到空中，缩成一个球后围绕场地中心进行翻滚，被撞到的话会损失大量体力并进入气绝状态，玩家应当快速与其拉开距离，等待几秒钟它会自动撞到旁边的柱子上进入气绝状态，此时也是攻击它的好机会。将两边的手腕都破坏后，两腕会变成



红色的弱点部位。触发CCS后BOSS会黑化，此时攻击频率大幅上升。玩家可以绕到他的两腿之间，砍几刀再翻滚，看到其缩成球时快速拉开距离，保持体力在50以上一般不会有危险，将其气绝后锁定腕部进行攻击，很快就能触发FCS。用BOSS掉落的“**アグニのコア**”可以在工会制作第一张召唤卡片。

第二章

灼热に潜む砂蜥蜴

限制时间：50分钟
难易度：★★
契约金：50
报酬：800
目标：讨伐バジリスク×5

击破召唤兽自动进入第二章并出现新任务，该任务依旧很简单，在出发前记得先拿支援物品。**バジリスク**这种敌人只要绕到其身后打基本不会被反击，当其钻入地下时快速调整视角，它会从反方向钻出来，防御也可以抵挡它的各种攻击。在尽头消灭**ゴブリン**型敌人后，返回区域1就会发现大量的**バジリスク**，消灭5只自动完成任务。

砂漠を浸す猛毒

限制时间：50分钟
难易度：★★★
契约金：220
报酬：1300
目标：讨伐セルケト×1

完成上一个任务后会出现新的同伴，与标注有特殊标识的NPC（红色盾标识）**ラウラローネ**对话可以让其加入队伍，并接到友情任务，这些任务和主线无关，完成后可以让剧情NPC永久加入队伍成为同伴。准备一下继续接受主线任务，本次的任务要讨伐一只**セルケト**，任务开始后玩家位于区域1，消灭一定数量的杂兵会提示目标出现在右上角的区域2，开启区域4的传送点进入区域2。**セルケト**会使用的攻击手段主要有四

种：1.使用尾刺连续攻击前方三次，攻击速度慢，防御或翻滚都能应对，最后一击会在地上形成一个圆形的毒沼，碰到会陷入中毒状态；2.360度旋转攻击，发动速度快不容易躲，但可以防御，这招一般会接在尾刺攻击后；3.快速前冲用夹子攻击前方的目标，速度快范围大，不太容易躲避，但可以防御，不过防御后玩家的PLS槽会进入闪红状态。4.钻入地底追踪目标，然后冲出地面袭击目标。其中第一招和第四招使用后，BOSS会有一定时间的硬直，这个时候冲到其背后攻击它身体上红色的部分能够给予其大量伤害，第二招和第三招空隙的时间很短，不建议追击，稍有不慎很容易被反击。中央的石柱可以击碎，如果能砸到BOSS的话，可以让其气绝十几秒。另外BOSS的两个钳子和尾刺可以破坏，但耐久非常高。

BOSS

天孫降临 建御雷

建御雷一开始就会释放特殊的雷电攻击，被雷电击中会进入迷你状态，此时需要攻击场景内的电球才能恢复。BOSS的攻击手段比较多：1.带电前冲撞击前方的目标，伤害不高，看到准备动作后翻滚到侧面就完全没有危险了；2.冲刺后释放带电的剑攻击前方半圆形范围；3.在自身周围释放雷电，伤害不高，但中了的话很容易进入短时间的麻痹状态，发动前雷太鼓会快速旋转，看到后快速拉开距离躲避；4.使用雷太鼓快速攻击自身周围的所有目标，这招的范围很大，但发动前会有个很明显的蓄力动作。几种攻击手段中，第一种会经常使用，破招后也是攻击的最好时机，其他的攻击手段会交叉使用，看到准备动作后躲开或防御，不要贪刀，被击中都有一定几率中麻痹状态。如果



玩家装备了第一张召唤卡的话，攻击或被攻击都可以累计角色下方的玛娜槽，蓄满后使用不但能造成一定的伤害，还可以让其进入气绝状态。BOSS的雷太鼓和垮下部分是可以破坏的，破坏后很容易进入黑化状态，所幸它的体力不多。

BOSS

天穹の爪牙 龙帝バハムート

将上一个召唤兽击破后会立刻出现下一个圣堂召唤，可以先回工会准备一下。本次的召唤兽是玩家的老朋友龙帝バハムート，它的攻击方式非常多，且攻击后的硬直都非常短，是目前比较难对付的BOSS之一。主要的攻击方式有：1.长距离冲刺，持续时间长，虽然可以防御，但即使防住了也会强制进入气绝状态，躲过去后会有数秒的攻击机会；2，甩尾和甩翼攻击，攻击范围为自身前方和后方，经常连在一起用，速度很快，如果在其身后看到甩翼的话，马上防御或者后退躲开；3.发射小火焰弹，这招只会在玩家离BOSS很远的时候才会使用，也不难躲避，适当控制距离即可，如果中了的话一定时间会处于灼热状态。第一阶段，它在使用冲刺攻击后就是攻击时机，锁定头部或身体从正面攻击它，在这个阶段BOSS还会时常使用一个挑衅的动作，看到动作后冲上去打它两下再快速撤退，基本上没有危险。黑化状态下BOSS的攻击频率大幅上升，攻击手段强化，大部分攻击后会附带一个圆形范围的小旋风。这时切记不要贪刀，在其攻击或咆哮的空隙中砍上两刀速度撤退，与其打游击战最安全。最后的部分BOSS会使用一招强力的大范围攻击技能，一旦看到其飞到高空时快速跑向场地的边缘，这样就不会被攻击到。BOSS的尾部和双翼都是可以破坏的，不过耐力很高。



第三章

电光一闪

限制时间：50分钟
难易度：★★★
契约金：320
报酬：1600
目标：讨伐麒麟×1、トロール×5

打完龙帝バハムート后开启第三章的任务。回到工会后兵营也会正式开放，进入左边的大门来到兵营内部，在这里玩家可以编成队伍，雇佣更多的同伴一起完成任务（最多三人），或派遣同伴完成世界征服任务等，可以免费获得各种素材。之后返回工会继续主线任务，本次的任务是打倒5只トロール和1只麒麟。前者就不多说了，后者的防御比较高，最好能生产出新武器再挑战，做成新武器可能需要召唤兽的核心作为材料，不要怕消耗，后期还有很多获得途径。麒麟的攻击方式有三种：1.高速直线冲击；2.释放小范围的电击；3.攻击前方的目标并将其变小。三种攻击手段伤害都不高，将玩家变小后，破坏出现的电球能够恢复，同时麒麟还会气绝一段时间，只要换过武器不会有太大的难度。

凶猛なる混成兽

限制时间：50分钟
难易度：★★★★
契约金：320
报酬：1600
目标：讨伐グリフォン×1

新地图的任务，熔岩洞的地面会有喷火的裂缝，行动时注意躲开。杂兵大部分是雷属性，可以获得用来来合成“建御雷”召唤兽卡的第二种素材。目标敌人位于下方的区域，这个家伙行动速度很快，大部分攻击都是风属性，一开始会在场景中进行高速冲撞，躲开这招后它会有数秒停留在场景边缘，此时抓紧时间攻击。当玩家离它较远时，它会发射三个方向的风弹，及时躲避或防御。当其体力较低时，会召唤圆形范围的小风暴，召唤前会有个双翼狂扇的准备动作，后退拉开距离即



可。它的双翼是可以破坏的，攻击它白色的部分先让其气绝后再锁定破坏。

BOSS

深渊の使徒 クトゥルフ

完成两个主线任务后出现新的圣堂指示，本次的召唤兽一开始不会现身，需要玩家将周围标注有钥匙符号的触手全部打掉才会出现“冥界之扉”。触手比较多并会使用冰属性魔法，靠近后使用技能快速减少数量。“冥界之扉”的攻击范围很大，锁定时要注意躲避。这个BOSS开始时只会使用三种攻击方式：1.用剑横砍玩家所在的平台，这招可以面对剑的方向进行防御，或者看准挥剑的瞬间翻滚躲开；2.用剑竖砍玩家所在的平台，同样是防御或者翻滚都可，这两招的预备动作很明显；3.当玩家离BOSS较远时，它会释放大范围的冰柱，冰柱出现前会在地面显示白色的冻结范围，看到后迅速移动就可躲开，这招伤害不高，但中招的话很容易被冰结，一定时间内无法行动。一直攻击BOSS中央的部位，等BOSS气绝后它身下的大章鱼会露出来，两边的章鱼眼睛是可以破坏的，虽然只能造成1点伤害，但只要多攻击几次即可破坏。将两边的眼睛全部破坏后，BOSS会在左右召唤出触手骑士，有骑士在场的情况下玩家是攻击不到BOSS的，将骑士消灭后BOSS会再次进入气绝状态（骑士死亡后也会掉落素材），打倒骑士后利用四周的传送点快速传送到中央，锁定BOSS的红色弱点攻击，反复两遍后触发FCS结束战斗。



第四章

幼き大山の跳动

限制时间：50分钟
难易度：★★★★
契约金：250
报酬：2000
目标：讨伐玄武幼体×4

回到工会后发生剧情，接下来场景暂时变黑，不过对玩家没有影响。继续接受主线任务，本次的目标玄武幼体通常会停留在原地回血，可以先给它一个火魔法让其进入灼热状态。它不回血的情况下会在场地内乱撞，如果玄武幼体太多的话场地内会显得很混乱，可以放个召唤兽一次性解决它们，或者防御等其停下来后再逐个击杀。

大切な娘达

限制时间：50分钟
难易度：★★★★
契约金：400
报酬：2000
目标：讨伐サキュバス×3

新地图新任务，目标是3只**サキュバス**，开始任务前记得拿上工会支援的5个目药，另外将魔法换成炎属性。进入后开始探索，目标敌人会躲在宝箱里，如果宝箱中有敌人的话，攻击后就会自动进入战斗状态，但敌人不一定会是**サキュバス**，需要在三个区域慢慢找。**サキュバス**会使用魅惑技能，被魅惑后一定时间无法使用技能（在动作键上会有心表示），不过它们的攻击能力都非常弱，基本上不会有死亡的危险。另外本次任务的区域中有可能出现黑色的球，接触的话会中暗黑状态，屏幕一定时间变黑，妨碍玩家的视线，需要及时用目药解除。



大山鸣动

限制时间：50分钟
难易度：★★★★
契约金：540
报酬：2700
目标：讨伐ヨルムンガンド×1

战斗前一定要将魔法换成炎属性的。本次任务地点依旧在“魔都**ダリアボロス**”，一进入就可以看到目标怪物在最后一个区域，注意最后一个区域的血潭，碰到会逐渐削减玩家的玛娜槽。**ヨルムンガンド**是试玩版的BOSS，这次变成杂兵级了。它可以攻击的部位很多，有四足外加头部、尾部和背部，其中尾部和头部可以破坏，但没有气绝的情况下很难攻击到。它的攻击方式有：1.钻入地下后从场景外钻出来冲撞，或者直接从玩家脚下出现撞飞玩家，动作结束后BOSS的头会短时间内埋在土里，此时头部的部位和背上的弱点会暴露出来；2.转头进行甩尾攻击，使用前头部会有很明显的准备动作；3.使用身体作为武器撞击侧面的目标，速度比较快；4.身体释放黑色的毒雾，被打中会进入暗黑状态。BOSS的第一招使用后会有很大的硬直，这个时候是攻击它头部最好最安全的机会，其他的时候，由于其动作很迟缓，随时都可以冲上去补几刀，不要贪刀即可。攻击它的四足一定几率会令其倒地，之后就瞄准头部和尾部猛攻吧。当然本战还有个最简单的方法，锁定其背部的弱点释放炎魔法弹，伤害高且还可以让其进入灼热状态，拉开距离使用既安全又快速，但是这种方法很容易将其直接打死，无法破坏部位也不会触发终结技。另外，在战斗区域中央同样有血潭，移动时要注意躲开。

BOSS 嗜虐なる背反者 アジュダヤ

完成上面三个任务后就可以挑战该召唤兽了，进入前最好更换一下装备，购买一些回复毒状态的药品。本次的召唤兽体型很小，战斗开始后她会钻入地下，然后让两边的蛇头钻出来攻击玩家，当玩家闪避后蛇头会出现很长时间的硬直，锁定攻击它，反复

默示之王

几次就可以破坏蛇头，注意不要贪刀，蛇头钻回地面的时候是有攻击判定的。将两个蛇头都破坏后BOSS就会从地下冒出来，此时她的攻击方式变更为：1.远距离冲刺，发动前会有很明显的准备动作，后退一下就可以躲开；2.旋转攻击，旋转前蛇头会卧倒，需要防御或者连续翻滚。BOSS的攻击频率比较快，在她侧面或身后攻击会比较安全，同时也能锁定头部的弱点。将其体力削减到一定程度触发CCS，完成后BOSS的蛇头会复活（复活后体力会降低但破坏后不会掉落素材），接下来再次破坏蛇头逼BOSS现形，这个阶段BOSS的攻击会强化，不但会从蛇头中吐出毒弹，还会在场景内跳来跳去，跳完后会短时间瘫倒在地面，这时攻击她很安全。注意本场战斗不光是BOSS会吐出毒潭，场景边缘也有大部分面积被毒潭覆盖，移动时要小心。



第五章

艳めかしき风穴の美女

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★
契约金：520
报酬：2600
目标：讨伐ニクシ－×1

很简单的任务，目标**ニクシ－**是拥有四只触手的美女章鱼，她的特点在于体力很高，但攻击方式单调，只有远距离高速旋转、原地旋转和释放炎魔法弹三种攻击方式，在其高速旋转后就是攻击她的最佳时机。她的每一根触手都可以破坏，每破坏一根触手，她释放的炎魔法弹减少一个。开始进入战斗时有可能混有其他杂兵，最好优先消灭它们。

湿原のスライム警报

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★
契约金：400
报酬：2000
目标：讨伐クリ－ンスライム×5和 インディコスライム×5

消灭绿色的**スライム**（史莱姆）和蓝色的**スライム**各五只，通常攻击这种怪物伤害为0，需要连续攻击到一定程度后让其进入气绝状态，之后的攻击才会奏效，多带上几名同伴猛砍吧。场景中的毒潭范围很大，记得带上解毒药。嫌麻烦的话可以使用召唤兽快速清敌。



毒沼に栖む水灵

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★
契约金：520
报酬：2600
目标：讨伐みすち×1

一开始需要消灭场景中两只带有“钥匙”标记的**スライム**后目标敌人才会出现在地图上。等其出现后快速锁定，不要和周围的其他敌人纠缠，*みすち*的攻击手段有：1.进行快速长距离的旋转冲刺；2.在空中释放三个毒弹；3.钻入地面后从玩家所在的位置钻出来。三种攻击中只有第三种稍微有威胁，其他两种都很容易躲避，由于敌人的体力和防御都很高，武器的攻击力不过关的话打起来比较耗时间，推荐玛娜槽一满就放召唤兽，快速削减它的体力。



BOSS

断罪の睿智 クセルクセス

出现圣堂指示后会发现有两个封印柱都在闪光，玩家可以任意选择。这是个很麻烦的BOSS，如果想要破坏它的部位，那推荐玩家更换可以攻击到空中的技能，例如片手剑的第四个技能。BOSS可以攻击的部位有五个，开始战斗时，BOSS的下身会变成螺旋桨不停地旋转，靠近就会被螺旋桨攻击，此时要引诱它去撞场景中的三个火柱，之后会进入数秒的硬直，抓紧时间锁定它的下身猛攻吧。利用三个火柱的硬直时间基本可以将下身破坏掉，破坏后就可以近身了。之后BOSS变更攻击方式，使用双手进行旋转攻击或变成刀子攻击自身前方的范围，看到BOSS的起手动作及时防御或翻滚，BOSS有时候还会将双手插入地下，然后高速滑动攻击前方的范围，追在它屁股后面可以乘机攻击到它的手臂。将BOSS的两手破坏后，会增加一招从头部释放大量导弹和将双手当成炮管连续射击的攻击方式，前者范围广持续时间长，需要看准地上的阴影来躲避；后者贴在其侧面或背面即可避开。想要破坏BOSS的头部比较困难，除了BOSS气绝时可以攻击到外，其他时间只能使用远距离的攻击才能打中。最后的FCS难度很高，需要集中精神进行QTE。

BOSS

疾风战栗の龙骑 グレンデル

造型拉风的召唤兽。一开始BOSS会处于高空，并且有魔法反弹状态，此时它会向下方投掷大剑再回收，看准它丢剑的时机进行防御就可以将其反弹回去，成功后BOSS会掉下来进入短暂的硬直状态，抓紧时间攻击它的翅膀，两次后它就会改变飞行高度了。接下来BOSS攻击手段变为：1.使用剑滑行一段距离，然后往反方向投掷，投掷后会有短暂的硬直；2.进行长距离冲刺，冲刺后快速收招；3.召唤剑攻击地上的目标，速度相当快，需要看准阴影后翻滚躲避；4.将剑插到地上然后再抽起，抽剑的时候有几秒钟的空隙。BOSS的几种攻击方式速度都很快，不容易把握攻击时机，用远距离的攻击方式比较安全。BOSS的双翼很好破坏，但剑的耐久非常高，破坏后可以得到素材“人兽龙の折れた剑”，推荐用炎魔法弹打，伤害很高还安全。将剑破坏后该部位会变成弱点，触发CCS后BOSS的双翼会再次长出来，但被破坏的剑不会复原，依旧是弱点，此时它的攻击频率大幅上升，攻击方式全部强化，硬直减少。不过此时体力也不多了，很快就可以触发最后的FCS。



第六章

古の歌声を求めて

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★
契约金：440
报酬：2200
目标：交付古の乐谱×1和セイレーンの歌声×3

非常简单的任务，“古の乐谱”在第二个区域的箱子内，根据地图上钥匙的位置能轻松找到。“セイレーンの歌声”需要打倒セイレーン后随机掉落，这种敌人除了体力高外没有任何威胁，一次最多会出现两只，带上四名同伴可以打得它们毫无还手之力，不过要小心它们的冲击攻击有可能破坏玩家所持的道具，持有“鹰目护符”可以防止其他道具被破坏，不过会消耗护符的数量。

立ち塞がる牛鬼

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★
契约金：440
报酬：2200
目标：讨伐ミノタウロス×3

依旧是很简单的任务，新出现的骷髅型敌人和目标**ミノタウロス**都是属于低速度高攻击力类型。在两种敌人一起出现的场合下，优先消灭骷髅型敌人。**ミノタウロス**很喜欢防御，防御时要从背面攻击，当其体力削减到一定程度后会黑化，会无视玩家的攻击进行反击，攻击力很高注意躲避。



一开始“钥匙”敌人所在区域无法进入，需要绕到另一边开启传送点才能到达。将敌人消灭后目标出现，**スピカ**会使用的攻击方式有：1.蓄力后向前冲，然后飞到高空向地面投掷剑，投掷的剑可以反弹，没有弹到的情况下只能等它落下来；2.360度的旋转攻击，范围很大，开始前有预备动作。**スピカ**一开始会经常在场地中移动，追在它身后攻击，看到它停下后拉开距离。当其体力削减到一定程度后会经常使用第一招飞到高空，此时准备防御将其反弹下来，反弹失败的话，其降落的时候也是攻击时机，由于没有可以破坏的部位和弱点，直接猛攻或放召唤兽快速结束战斗即可。

侵略する豪炎神

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★★
契约金：720
报酬：3600
目标：讨伐バハムート×1和アクニブリエ×1

一开始需要找到异界之门，快速锁定后进入战斗。首先需要对付的是**バハムート**，打法和之前一样没什么区别，它的防御力很低，不过全程都有魔法反弹的效果。将其击破后根据地图上的提示消灭指定敌人后就会出现另一个异界之门，**アクニブリエ**实际上就是第一个召唤兽**アクニ**的强化版，攻击方式依旧没有太大的区别，只不过它的攻击频率很高，经常长时间在场景中翻滚，防御力也要比**バハムート**高出数倍。优先攻击它的腿部再破坏双手就会让双手变成弱点，CCS后使用召唤兽快速结束战斗。

天に奉られし神木

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★★
契约金：600
报酬：3000
目标：讨伐木灵×1

比较繁琐的任务，目标所在的位置需要从区域2开启传送点后绕到区域5，再开启传送点才能进入。道路上出现的敌人全是**セイレーン**，不要与其过多纠缠。木灵属于高攻击高防御高体力但低速度的类型，它的攻击方式有：1.快速冲击前方后使用拳击，体力低时会追加第二击，动作慢威力高，中了第一击还可以及时翻滚躲开第二击；2.跳起后下压，可以将周围的目标吹飞，跳起前有非常明显的准备动作，躲避或防御都可以；3.自身旋转一段时间，被第一击击中后会被浮空反复受创，但伤害不高。木灵的任何攻击完毕后都会有一定时间的硬直，打起来难度不高。

非情なる战乙女

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★★
契约金：600
报酬：3000
目标：讨伐スピカ×1

BOSS

红莲の霸者 ヴァーミリオン×1

回到工会后触发剧情再进入圣堂，调查中央的区域就可以传送到迷宫内。这个场景非常大，根据提示一路前进，中途部分房间需要消灭所有的敌人或打击特定的机关才可以通过（类似传送点一样的柱子），“钥

匙”敌人リッチ平时会飘在空中，经常会用四连斩，发动的时候还会附加无敌效果，这个时候最好进行防御或拉开距离躲避，当其停下后再反击。它被围住时还会使用360度的旋转反击，拉远距离后会高速直线冲撞或远距离投掷镰刀攻击玩家，这几招都可以防御或翻滚躲开。リッチ的弱点是防御不高且很容易气绝，镰刀可以破坏但只有在其气绝时才容易命中。最深处要与本章的BOSS战斗，其实力可以说是目前为止数一数二的，攻击方式多种多样：1.快速的四连击，连击时与死神一样带有无敌效果，停下后会有短暂的硬直；2.无敌后快速一击，然后攻击自身圆形范围区域的所有目标，攻击完也会有短时间的硬直；3.释放分身在场地周围旋转，并不停地使用炎弹攻击场地中央的目标，此时注意观察分身，其中一个分身浑身会散发红色的雾，那就是BOSS的本体，攻击它可以造成伤害并让分身消失；4.转移位置后发射超长距离的直线光线，光线会小幅度转动，防御或翻滚都可以躲避；5.将双手变大攻击正前方的目标。由于其经常会在场地中转移位置，锁定很容易失效，一定要随时转动视角，最好的攻击时机就是其第一、二和第五招发动后的小硬直，但由于持续时间很短，太贪刀很容易被反击。ヴァーミリオン的双手和尾部可以破坏，由于位置不是很高，通常情况下也可以攻击到。另外，攻击它的躯干有可能让其气绝，气绝时也是最佳的破坏部位的机会。FCS时要注意按键会快速变化，停下看清楚再按，太着急容易失败（剑插入其身体后，还有最后一次QTE指示，别以为完了就丢机器）。



第七章

新しくなった适正实验

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★★
契约金：480
报酬：2400
目标：交付族长の证×3

很简单的任务，但区域比较大，目标敌人**トロ－ルハウント**不会在地图上显示，地毯式搜索吧，将其击破后就可以得到任务物品，注意这种敌人的攻击力和血量很高。另外部分区域通道是单向的，只能从一边通行。

死灵たちの战场

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★★★
契约金：620
报酬：3100
目标：讨伐スカルドラゴン×1

首先要将区域1和5，区域3和6的传送点激活，接着传送到区域1就可以发现“钥匙”敌人，将其击倒后目标会出现在区域2。这个敌人的体型很大，攻击范围很广，特别是甩尾，距离很远都能被打中。它的速度比较慢，头部是弱点，通常状态下集中火力先攻击它的头部，同时注意它的前冲攻击。一定伤害后就可以令其气绝，此时就可以破坏它的尾部和腹部了，两个部位破坏后放个召唤兽再补几刀基本就搞定了。注意它的腹部会带毒，可以使用一定时间内防止中毒的道具。



静かなる鸣神

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★★★
契约金：780
报酬：3900
目标：讨伐インドラ×1

开始这个任务之前要注意，武器攻击力要尽可能高，不然打起来会很花时间。进入任务后等一会，会提示“钥匙”敌人出现在区域4，一路绕下来，将麒麟消灭后再进入区域5消灭另一只麒麟，这样之前无法进入的区域会开放。来到区域9发现异界之门。本次的敌人**インドラ**是建御雷的强化版，攻防上升，攻击的手段和建御雷一样。一开始破坏它的胯部和背后的雷太鼓，这两个部位的防御力很高，只要将其破坏后就没啥难点了，瞄准弱点猛攻让其气绝，触发CCS后释放召唤兽，BOSS在黑化时攻击力大幅上升，黑化时不要太贪刀。另外，该BOSS任何攻击都附带一定时间的麻痹效果，可以事先使用道具“雷兽の**アニマ**”来防御。

塔を守る骑士

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★★★
契约金：620
报酬：3100
目标：讨伐フィンヴァラ×1

任务开始后先利用传送点到达区域13和14，消灭目标敌人后返回，另一个传送点会开启，进入后发现本任务的目标敌人。这个家伙体型很小，没有任何弱点和可破坏的部分，会使用的攻击方式很多：1.手持盾原地防御或移动防御，如果玩家从正面攻击的话，必定被弹开并遭到反击，只能从侧面和背面攻击；2.抬起剑后发光，然后释放远距离的剑气，起手的动作明显，速度很慢，翻滚绕到身后就可以反击；3.360度回旋攻击，速度很快，通常会在被围攻时使用；4.冲刺攻击，动作完后是攻击机会；6.使用片手剑六连击，与玩家使用片手剑的攻击范围是一样的，最后一击之后会有小幅度的硬直。攻击这个敌人最好的机会就在第一、第二和第五招使用后的收招阶段。由于没有CCS，直接放召唤兽吧，最后的终结技拼刀动作很帅哦！

BOSS

刚剑怒涛の重骑兵 ヘカトンケイル

完成以上任务后再次接到圣堂指示，来到圣堂解放最后一个封印柱。重骑兵最常用的攻击方式有：1.拖着大刀在场景中长距离奔跑，奔跑的距离会随着体力的流失而增长，停下来时就可以攻击它；2.使用后腿踢，这招只会在玩家位于它身后才会发动；3.一边释放炎魔法弹，一边乱跳乱砍。BOSS的刀和盾可以破坏，尾巴是弱点，持续攻击容易让其气绝，攻击时只要注意它的后退踢即可。通常状态下它只会使用第一招攻击玩家，当触发了CCS或者玩家破坏了它的武器和盾时，黑化后就会使用第三招，这个阶段最好以躲避为主，被连续击中很容易死亡，等BOSS黑化完毕后再继续攻击。另外要注意场景中有几个暗黑球，要提前准备好目药。



第八章

诱惑する淑女达

任务名称：限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★★★★
契约金：520
报酬：2600
目标：讨伐メデューサ×5和サキュバス×5

很简单的任务，就是区域比较大，目标敌人通常都躲在传送点未激活的区域，看见哪个区域闪红就往哪个区域跑吧，中途会出现**ヨルムンガンドシナー**，比前几章遇到的皮更厚，且属性为冰，将其打倒才会在地图中央出现目标敌人。**サキュバス**会使用魅惑，**メデューサ**会使用让玩家PLS大幅上升的异常状态，但都不难对付。

古き皇帝の复活

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★★★★
契约金：520
报酬：2600
目标：讨伐クレスクセスオラクル×1

要开启通往冥界的道路需要先消灭木灵和数个杂兵，这次的目标敌人是强化版的**クセルクセス**，攻击方式没有变化，但部位的耐久度很高。多利用场景中出现的石柱让其气绝，并做好持久战的准备。

机甲人の研究

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★★★★
契约金：500
报酬：2500
目标：交纳ネジ×4、齿车×2和动力石×1



三种目标物品都是从新敌人**ポルックス**身上掉落，这种敌人会使用远距离激光和旋转攻击两种进攻手段，自身体力较高，但速度很慢，实际打起来不难。打倒带有“钥匙”标记的敌人必定会获得目标物品之一，其余就只能打倒后随机掉落了。

煌龙骑

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★★★★★
契约金：860
报酬：4300
目标：讨伐グレンデルバンジャックス×1

任务开始时目标敌人不会显示在地图上，等一小会儿就会出现提示，连续消灭“钥匙”敌人后目标敌人现身，它是**グレンデル**的强化形态，攻击力和攻击频率大幅上升，攻击方式依旧没有什么变化，耐久很高，最好能够装备弩炮等可以攻击到高空的武器再来挑战，打倒后可以获得高级核心。

迷宫の守护者

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★★★★★
契约金：680
报酬：3400
目标：讨伐セルケトターニッシュ×1

先前往区域2开启传送点，到达区域4消灭“钥匙”敌人，之后目标敌人就会出现在区域3。注意本关的场景中有很多暗黑球陷阱，移动时不要碰上，**セルケトターニッシュ**的几乎所有攻击都附带毒状态，双钳依旧可以破坏，但耐久非常高，攻略法与对**セルケト**时一样。

BOSS

狂涛の暴龙 ニーズヘッグ

完成以上五个任务后进入圣堂发现“过去への门”，传送后进入新地图，看上去道路是一条直线，但每个区域出口前都会有大量的杂兵把守，打不完是不能通过的。在区域1还需要消灭**ヨルムンガンドシナー**，注意地面会不时地喷出有毒气体。区域3会与**ドラゴンゾンビ**战斗，攻击方式比较单调，攻击时的准备动作很明显，头部和尾部可以破坏，优先攻击头部，破坏后再攻击头部很容易让其气绝倒地，背上的小怪是僵尸龙的弱点，但由于位置比较高，只有在其气绝倒地或硬直的时候才容易打到。区域8会出现**スカルドラゴン**，依旧没什么难点。BOSS位于最后的区域9，其实就是序章登场的BOSS，不过攻击力比之前高出不少，攻击方式有：1.向前方喷射火球，距离很远但范围很小，一个翻滚就可以躲开；2.直线冲撞，发动前有准备动作；3.甩尾攻击，速度很快，不容易防御，所幸伤害不高；4.直线行走，移动中对周围的目标都有攻击判定，伤害较高。当BOSS使用第二招准备动作时，可以冲过去直接攻击它腹部的弱点，一定几率能让其停止行动。攻击BOSS的头部让其气绝后，可以逐步破坏双翼和尾巴，当其体力不支时，会召唤**グレムリングリーディ**支援，对目前的玩家来说完全没有威胁，将其击破后出现制作人员表，接下来进入第九章。

第九章

圣堂を秽す恶魔

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★★★★★★
契约金：660
报酬：3300
目标：讨伐サキュバススレイブ×4

目标是**サキュバス**的亚种，会随机出现在任意区域，但战斗中经常会逃走，移动速度很快，建议遇到后使用大威力技能或召唤兽快速击杀。途中还会出现**シスタニクシ–**，会掉落不错的素材和高级核心。

忌まわしき赤腐龙

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★★★★★★
契约金：860
报酬：4300
目标：讨伐ドラゴンゾンビビヴェノム×1

一开始只能进入区域3，消灭指定的**スライム**系敌人后开启传送点，进入区域5消灭**ドラゴンゾンビ**开启之前封闭的区域，目标敌人会在区域7出现，是强化版的**ドラゴンゾンビ**。会使用毒属性攻击，除了体力很高没啥需要特别注意的，将头部破坏后会变成易气绝的弱点。



苍き阳炎の王

限制时间：50分钟
难易度：★★★★★★★★★★★
契约金：1080
报酬：5400
目标：讨伐ヴァ–ミリオンγ×1

进入区域2，利用传送点来到区域4，找到区域6的“钥匙”敌人。由于通道是单向的，消灭目标后利用传送点返回区域1，再重新进入区域7再次消灭“钥匙”敌人后出现冥界之扉。BOSS相当强悍，体力和攻击力非常高，建议玩家使用召唤兽快速破坏掉它的尾巴，然后反复攻击尾巴可以让其进入几秒的硬直，只要攻击力够高，无限硬直都不是问题。最后的FCS依旧很难，成功后可以得到高级核心。

BOSS 空虚なる骑士 ジークフリート

这个BOSS的造型和任务“塔を守る骑士”中的任务怪类似，也是手持剑和盾，攻击方式稍稍有些区别：1.持盾缓慢移动，盾发光的情况下，从正面攻击会遭到反击，反击威力很高，范围为正前方；2.将剑插入地面发动直线的地裂攻击前方目标，动作很快难以躲避；3.对自身前方和上方的斩击，当受到攻击后会连续使用，威力大且附带吹飞效果。一开始玩家应当紧跟在BOSS侧面和背面攻击右腕，一定程度会让其倒地或气绝，此时锁定它的盾猛攻，把盾破坏后它接下来会给自己上魔法反弹的效果，不用管继续攻击右腕。两个部位破坏后都会变成弱点，之后就相对简单了。这个BOSS的难点在于反击威力很高，不要贪刀与其打游击战会比较安全。



※最后一章没有主线任务，都是与之前的各种强化BOSS对决。完成这些任务后会逐步出现新的最强武器类任务，最强武器任务必须携带对应的武器才能进行。



前作中打击感差、动作僵硬等问题都得到了很好的解决，在地图上可直接进入战斗不用再切换画面，对大型魔物时技能、魔法轮番上，节奏感和爽快感都直线上升。

过年玩什么



——掌机桌游两不误

专题企划

Feature Special

对中国人而言，春节是一年中最为重要的日子，尤其是漂泊在外的人们，到了这个节骨眼上更是归心似箭。正因如此，“春运”才在中国年复一年、浩浩荡荡地上演着，就算离家再远，人们也要想方设法赶回去与家人团聚。完成这本《掌机王SP》的制作后，纸鸢马上也要加入到这又一轮的春运大潮中了。虽是第一次参加春运，不过“春运”对我而言只是个途径，能够回到阔别一年之久的家乡，和亲朋好友见面才是最开心的事情。

作为一个贪玩的家伙，早在数日前纸鸢就开始盘算起了回家期间的娱乐计划。吃吃喝喝、逛街唱歌已经无法吸引我了，因为这是逃也逃不掉的必备项目；联机对战、熬夜看球也并没有太大的兴趣，这些事情出门在外一样可以做到，没必要特地赶回家去干。那过年期间玩什么好呢，答案只有三个字——玩桌游。

过年期间最少不了的就是聚会，无论是一大家子还是三五好友，聚在一起就图个热闹，这时候绿色环保又适合多人同乐的桌游实乃首推的娱乐方式。虽然用掌机联机游戏也是不错的选择，不过谁也无法保证在所有的聚会场合里人人都拥有一台掌机。但是桌游这东西不一样，只要一个人拥有并且熟知规则，那么在场的所有人几乎都可以参与其中。

这次的“专题企划”，就来向大家推荐一些非常经典的桌游作品，而令各位掌机爱好者欣慰的是，这些经典的桌游几乎全部有掌机版的改编游戏，文中也会一并介绍，让大家在春节期间做到“掌机桌游两不误”。

文 纸鸢　美编 澄香

桌游推荐之

各种杀

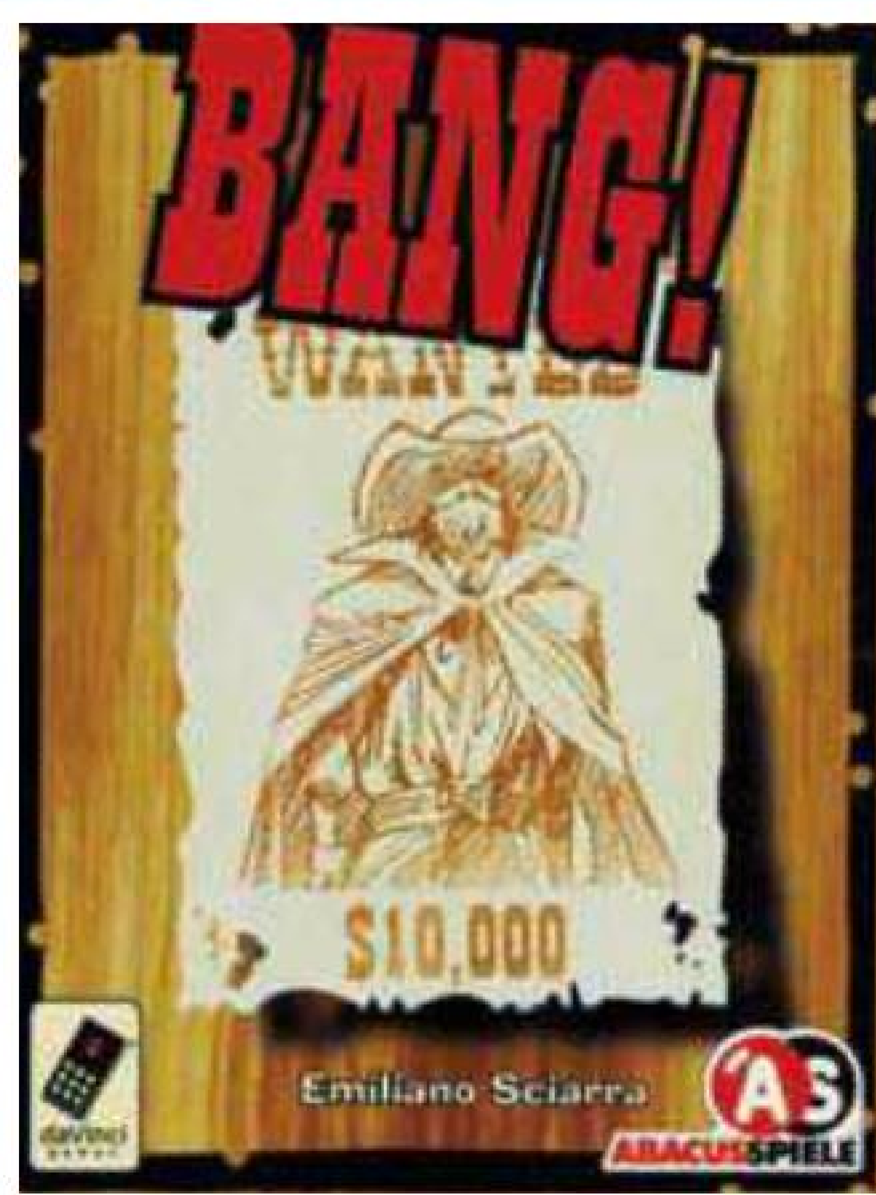
游戏特色： 中国普及度最广、认知度最高的桌游类型
游戏人数： 2～10人，6人或8人最佳
游戏时间： 10～60分钟，
上手难度： 中等程度，需要一段时间才能熟练

其实早个一两年，桌游就已经在国内崭露头角，而后迅速普及开来。之所以桌游能如此神速地在中国流行起来，《三国杀》功不可没。



现在提到“三国杀”这个名字，就算是从不关心桌游的人也必有耳闻，它是一款很典型的卡牌类桌游，只需要专用游戏牌、几名玩家以及无须很大的场地，就可以随时展开游戏。虽然《三国杀》本身并非完完全全的原创之作，但是通过不断地推广和更新，如今也已经自成一派，时至今日还在推陈出新，通过加入新的卡牌和拓展另类玩法，将游戏的生命力进一步延续。而作为中国知名度最广的桌游，《三国杀》的模仿者甚至抄袭者也层出不穷，《西游杀》、《英雄杀》、《海贼杀》、《三国斩》、《西游劫》……各式各样的“杀类桌游”占据了中国桌游市场的半壁江山。

不过在此之前，我们还是先来了解一下《三国杀》的原型吧。《三国杀》的整体框架模仿的是国外一款名叫《Bang！》的桌游，中文译名是《杀人纸牌》。该游戏适合2到6人参与，游戏中共有4种身分，分别是警长、副警长、歹徒和叛徒。无论游戏的参与人数为何，最少都会有1个且永远只有1个警长，其他的身分则会根据总参与人数发生变化。每种身分在游戏中都有不同的游戏目标，警长的目的是干掉场上所有的歹徒和叛徒；副警长的游戏目的和警长一



▲《Bang！》基本版的包装盒封面。

桌游小知识

桌游是英文Tabletop game或Table game的中文简称，中文全称应该是“桌上游戏”，也被称为不插电游戏。该词主要是用来和那些需要插电才能进行的游戏加以区别，例如电脑游戏、电视游戏机以及掌机游戏等。


► 在英文中，game也可能代表“运动”、“舞蹈”等不需要任何器材的“娱乐方式”，所以才会出现“桌上游戏”这种专门的称谓加以区别。

致，但是他们还要尽全力保护警长，即使自己死亡也要确保警长存活；歹徒的目的粗暴且直接，就是用尽办法杀死警长；叛徒是最复杂的一个身分，虽然目的听上去很简单，就是杀光场上所有人，但是实际游戏中却有着非常多的问题要解决。

游戏中有一个大前提，那就是任何时候，只要警长死亡，游戏立刻结束。但是实际游戏过程中，情况却是千变万化的，比如歹徒为了取得胜利可能会牺牲自己将警长拖下水，反正只要警长死亡时仍然有其他歹徒存活，那么自己就算已经死亡也是胜利者；又比如叛徒一开始会和警长以及副警长联手消灭歹徒，但是等到场上形势开始一边倒的时候又会反戈一击，开始对副警长下手，因为如果不尽早平衡场上的局势的话，那么最后一定会对叛徒不利；再比如副警长遇到前面所说的“歹徒反戈一击”的情况时，也许会为了保护警长而不得不牺牲自己，以此来换取歹徒对警长的暂时支持，以便自己的阵营能够获取最终的胜利。



▲《Bang！》中的一张角色牌，该角色的特别技能是可以在自己的回合里使用无限张数的“Bang！”，各位《三国杀》玩家是否觉得有种似曾相识的感觉呢?





▲《三国杀》主要由武将牌、身分牌、基本牌。

看到这里，熟悉《三国杀》的各位读者已经开始对号入座了，比如警长对应“主公”，“副警长”对应忠臣，“歹徒”对应“反贼”，“叛徒”则对应“内奸”……没错，就连我撰写以上文字的时候，也总是忍不住想使用《三国杀》里的术语，可是猛然发现介绍的是《Bang！》才回过神来，这足以看出《三国杀》是何等深入人心。其实根据纸鸢的实际经验，《三国杀》在国内普通桌游玩家心中的深入度已经难以言喻了。曾经有很多次，在向朋友们推广一款新桌游，尤其是描述该桌游的某些卡牌的时候，都不得不使用三国杀里的术语才能使其尽快明白，记得《风声》的桌游版里有一张卡牌的作用是抵消另一张功能牌的作用，结果给一个在场的玩家讲了半天她还是一头雾水，无奈之心我只好说“这牌的作用就和‘无懈可击’一样”，对方立刻恍然大悟。

说到“无懈可击”这张牌，它是《三国杀》的原创，同时也是《三国杀》与《Bang！》的最大不同。在《Bang！》中，没有和“无懈可击”相同功能的牌，

桌游小知识

桌游根据所用道具的不同，分为卡牌游戏（又包含集换式卡牌游戏）、图版游戏（Board Game）、骰子游戏（Tile-based games）和纸笔游戏（Paper and pencil game）等几个大类。当然了，如果笼统地说，几乎所有在桌上进行的游戏都可以被称为“桌游”，包括人人都会玩的扑克、中国人尤其喜爱的麻将。一般而言，图版游戏在区域游戏表现上最佳；卡牌游戏则以简单取胜；骰子游戏的随机性是趣味所在；纸笔游戏在推理类游戏中较常使用。



▶在桌面上进行的棋类游戏当然也算“桌上游戏”。



▲“无懈可击”是《三国杀》重要原创内容，即使在《Bang！》中也没有与之相同的牌，这也是后来《三国杀》逐渐和《Bang！》开始变得不同的原因之一。

所以当玩家被使用“抢夺”（相当于《三国杀》中的“顺手牵羊”）、“威胁”（相当于《三国杀》中的“过河拆桥”）等牌时，是无力进行抵抗的，只能任人宰割。另外，《Bang！》中的“啤酒”（相当于《三国杀》中的“桃”）只能对拥有此牌的玩家使用，用“三国杀”的术语说就是玩家不能对自己以外的角色“出桃”，因此从理论上说，《Bang！》的平均游戏时间会比《三国杀》更短。

基本玩法上，《三国杀》以及“各种杀”就和《Bang！》没有太大区别了，例如基本的“Bang！”（相当于《三国杀》中的“杀”）、“Miss”（相当于《三国杀》中的“闪”），“锦囊类”的“牢笼”（相当于《三国杀》中的“乐不思蜀”）、“炸药”（相当于《三国杀》中的“闪电”）等都是直接被照搬过来改个名字而已。

相关掌机游戏

《三国杀》在国内能火得一塌糊涂，除了游戏本身确实精彩耐玩之外，网络版《三国杀Online》的功劳也不可小视。虽然桌游号称不插电的环保游戏，但是实体版桌游是没办法一个人玩的，所以想要独处时玩到《三国杀》，那么《三国杀Online》是再好不过的选择了，这也大大拓展了《三国杀》的受众人群。不过遗憾的是，虽然在很多便携设备上都已经推出了《三国杀Online》，但是NDS和PSP上却没有。原因倒也简单，就是因为《三国杀》主要流行于中国内地，而NDS和PSP面向的却是日本和欧美，所以你可以在iOS或者Android设备上随时随地玩到《三国杀》，但是却没办法在真正的掌机平台上见到其身影。不要说是《三国杀》了，就是任何一款“杀类游戏”目前也没有在过掌机平台上出现，不知道以后3DS或者PSV上会不会出现。反倒是iOS上发售过《Bang！》，而且还是iPhone和iPad双版本游戏，不过说是双版本，但真正的区别只有分辨率。虽然iOS上的这个《Bang！》是官方授权推出的，不过可惜的是，游戏的完成度很低，虽然已经进行过更新，但是仍然不能与人对战，最多只能和AI非常低下的电脑一起玩，有时候电脑会出现一些让人无法理解的操作，比如“同伙杀同伙”这种让人无可奈何的事情，况且这又是电脑自己进行的操作，你就算有火都没处发，所以这游戏常常玩得人窝火不已。总的来说，“杀类桌游”还是与人同玩的好，就算凑不齐人数，也可以在电脑上和全国各地的玩家一起“杀”个痛快，不过我也很期待将来能够在3DS或者是PSV上玩到《三国杀》，不知道会不会有这么一天呢？

无论如何，《三国杀》绝对是一款经典的桌游，将中国人喜闻乐见的“三国题材”融入到游戏中更是绝妙之笔，以如今的知名度看，称其为一种“现象”都丝毫不为过。在编辑部里，《三国杀》也是流行游戏之一，月姐姐、鲁叔等都对其爱不释手，你又怎能无动于衷呢？（说话间，对《三国杀》一向呈无视状态的苍穹无动于衷地路过……）





▲iOS版的《Bang！》经常玩得人很火大。

桌游推荐之《UNO》

游戏特色：比扑克牌还简单的游戏规则
游戏人数：2人或以上，人越多越好玩
游戏时间：5～15分钟
上手难度：简单易学，任谁都可在五分钟内轻松上手



▲《UNO》在日本也是非常流行的桌游，图为日版《UNO》的包装盒。



除了《三国杀》这种对中国玩家有着“开山鼻祖”意义的桌游有着较高的普及率，在桌游吧里，简单易上手的桌游才是最容易推广开来的。特别是对于不那么看重游戏结果的女性玩家来说，欢乐度满点的《UNO》就是非常值得推荐的“简单易上手”型作品。

一款桌游要做到简单易上手，不论规则如何，起码要保证的一点是要该桌游本身就足够“简单”。和《三国杀》一样，《UNO》也是纯粹的卡牌类桌游，而且它的牌型比《三国杀》还要简单，因为自始至终只有一种牌，就是手牌，如果非要拿难易度说事的话，可能连扑克牌的设计都比它复杂。

《UNO》是由4种颜色和10个数字的纸牌，以及一些特殊功能牌组成的纯卡牌类游戏，一副《UNO》共计有108张牌，数量上刚好等于两幅扑克牌。游戏牌分四种颜

桌游小知识

在中国，“桌游”经常被爱好者误读，将“图版游戏（Board Game）”直接称为了“桌游”并造成混淆。事实上图版游戏只是桌游的一种，就好比电视游戏分为益智游戏、角色扮演游戏，或者是街机游戏、家用机游戏和掌机游戏一样，仅仅是有所交集但又不完全包含。但在如今的中国，桌游已经几乎成为是“图版游戏”的代称了，这篇专题中介绍到的绝大多数“桌游”，其实主要就是“卡牌游戏”、“图版游戏”、“骰子游戏”三种。其中骰子类桌游中最鼎鼎大名的就要算是本文中介绍到的《地产大亨》了，对了，我们通常将其称作“大富翁”。



▲《大富翁4》是绝对的经典之作，它的出现甚至导致在华人世界里，此类掷骰子在版图上前进的游戏被统称为了“大富翁类游戏”。

色：红色、绿色、蓝色及黄色，每种颜色有25张牌，其中19张为数字牌（除了0只有一张外，1到9的数字牌各有两张）。除了数字牌，每种颜色还有3种功能牌，分别是skip、draw two和reverse，其中skip的功能为跳过出牌者下家的出牌阶段，draw two则会令出牌者的下家罚抓两张牌并跳过出牌阶段，但若下家手中拥有“draw two”则可继续打出，并将惩罚累积给下下家，以此类推，reverse的功能是逆转当前出牌方向，原本出牌者的上家开始出牌并一直按照这个方向出牌，直至下一张reverse打出为止，以上功能牌每种颜色各有两张。除此之外，还有两种黑色的特别牌，分别是wild和wild draw four，前者的功能是可以随意更改当前出牌的颜色，后者则是更改颜色的同时使出牌者的下家罚抓4张牌，wild和wild draw four各有4张。

游戏的基本规则是这样的，开始的时候首先选择一个庄家，庄家向每个玩家轮流发7张手牌，然后从牌堆中取出首张牌，牌面向上打出，这张牌如果是wild draw four须重新翻开一张，庄家左边的玩家（若是reverse则为庄家自己）根据此牌出牌，并依顺时针方向（若是reverse则为逆时针方向）开始依次出牌，游戏也算正式开始，所有人按照规则轮流依规则打出手中的牌，谁率先出完手中的牌，那么游戏便宣告结束，第一个出完牌的人获得此局的胜利。

出牌者需要根据上家打出的牌来打出自己手中的牌，规则很简单，就是打出的这张牌要和上家打出的牌的颜色或者数字相同，但是黑色的wild和wild draw four不受此规则的限制，轮到自己的时候可以随时打出，并且打出后还可以改变当前的出牌颜色；如果手中没有符合规则的牌可出，则需要从牌堆上方摸一张牌，摸起的这张牌如果



▲这是一副完整的《UNO》中包含的所有牌型。

符合游戏规则（即和上家打出的牌的颜色或者数字相同）则要立刻打出；玩家也可假装手上没有牌而从牌堆中摸牌，但摸起后的牌如果符合规则则应当继续打出。

最后，还有一点要切记，那就是当玩家的手中只剩下一张牌时，必须立刻喊出UNO（音同“You Konw”），是意大利语里“一”的意思，就是提示其他人“我就剩下一张牌了”。如果该喊UNO的时候不喊还被人发现并指出的话，则要罚摸两张牌，但即使没有喊，只要没有人发现就可以安然度过。在实际游戏过程中，常常会出现有玩家在眼见自己胜利无望之际，便开始“转行”抓起别人“不喊UNO”的情况来，一副“我赢不了你也别想赢”的姿态。不过，第一个喊出“UNO”的人很难最终获胜，因为一旦谁喊出了UNO，就会立刻成为场上的公敌，大家会齐心协力地阻止其获胜，于是那些前期隐忍的人往往才是最后的赢家……

单纯的文字介绍很难让各位读者了解到这款游戏的有趣之处，如果是玩过《UNO》的人，看到这些文字肯定能会心一笑；但是对于没有接触过《UNO》的人，必定是看得一头雾水。所以这里还是推荐大家亲自试一试，《UNO》绝对是玩过之后不会后悔的经典桌游……如果还有所顾虑的话，不妨先试试掌机游戏版的《UNO》吧。

桌游小知识

骰子，也称为色子，是一种正多面体的小玩意儿，通常作为桌游的小道具出现，也是古老的赌具之一。最常见的骰子是六面骰，它是一颗正立方体，上面分别有一到六个孔（或数字），其相对两面之数字和必为七。中国的骰子习惯在一点和四点漆上红色，在麻将这种著名桌游中早就得以应用。



▶骰子是很多桌游的重要道具，骰子不仅只有六面体的一种，还有十二面体甚至二十面体的。

相关掌机游戏

在众多的桌游中，《UNO》算是最为平易近人的一种，因而在世界范围内都广受欢迎，在日本这个最重要的电视游戏国度也不例外。因而在掌机上，根据《UNO》改编的游戏是不折不扣的“常客”。从GB到GBC，再到后来的GBA和PSP，《UNO》的足迹几乎遍布了所有主流掌机，即使是iOS和Android等便携设备上也都有《UNO》的身影。

掌机平台上，几乎每一作《UNO》都是简单地移植实体版的内容，无论是GBC还是GBA或者PSP版，都没有任何针对掌机的创新出现，反倒是最早的黑白GB版较有特色。GB版《UNO》中加入了游戏角色的概念，选择不同的游戏角色会有截然不同的游戏体验，现在看来，这种纯粹的桌游移植类游戏还是老的好一些。



▲左边是GBC版的《UNO》，右边则是PSP版。时代在变，掌机的性能在进化，但是经典的游戏却永远留传。





▲虽然只有简陋的黑白画面，但是GB版的《UNO》却是掌机上最有特色的一款正统《UNO》作品。

和其他的桌游改编类掌机游戏略有不同，《UNO》除了推出掌机版游戏之外，还在GBA上推出过一款以《UNO》为题材的方块下落类游戏——《UNO 自由落体》。游戏乍看上去和《俄罗斯方块》差不多，屏幕上方会不断落下一些小方块来，不过定睛一看就会发现，这些小方块其实是一张张的《UNO》牌。本作的规则和“方块消除类”游戏的通常玩法一样，只要有3个或3个以上相同颜色的方块碰在一起，就可以全部消除并得分，但因为是《UNO》题材，所以除了相同颜色，相同数字的两个方块碰在一起的时候也算数，这使得游戏的难度大大降低，推荐给各位玩过《UNO》的休闲游戏爱好者。





◀▲本作着实没什么难度，印象中没有一次是因为游戏的难度而导致Game Over，通常都是玩腻了主动结束游戏。

桌游小知识

“图版游戏”最兴盛的地区是德国，每年都有许多德国厂商推出众多游戏，因而其产品被称为“德式桌游”，尽管其他国家也会推出此类游戏，但是因为德国的游戏最广为人知，所以这个名称也算约定俗成了。“德式桌游”一般具有如下特点——游戏人数通在2到5人；简单易学，即使是小孩子也可以乐在其中；几乎不会有人中途被淘汰出局；游戏过程通常控制在30分钟到1小时之间；有大量的配件和图版；因为涉及出口，所以会附有详细的多国语言说明书。另外，每年在德国都有桌游奖项，比较著名的有两个，一个是Spiel des Jahres，另一个是Deutscher Spielepreis。



■德国某桌游展会的盛况。

过年玩什么——掌机桌游两不误

桌游推荐之

《拉密牌》

游戏特色： 被称为以色列麻将的桌游，锻炼逻辑思维能力

游戏人数： 2～4人，4人最佳

游戏时间： 60～90分钟

上手难度： 较为简单，老少咸宜的作品，对数字敏感的人尤其值得尝试

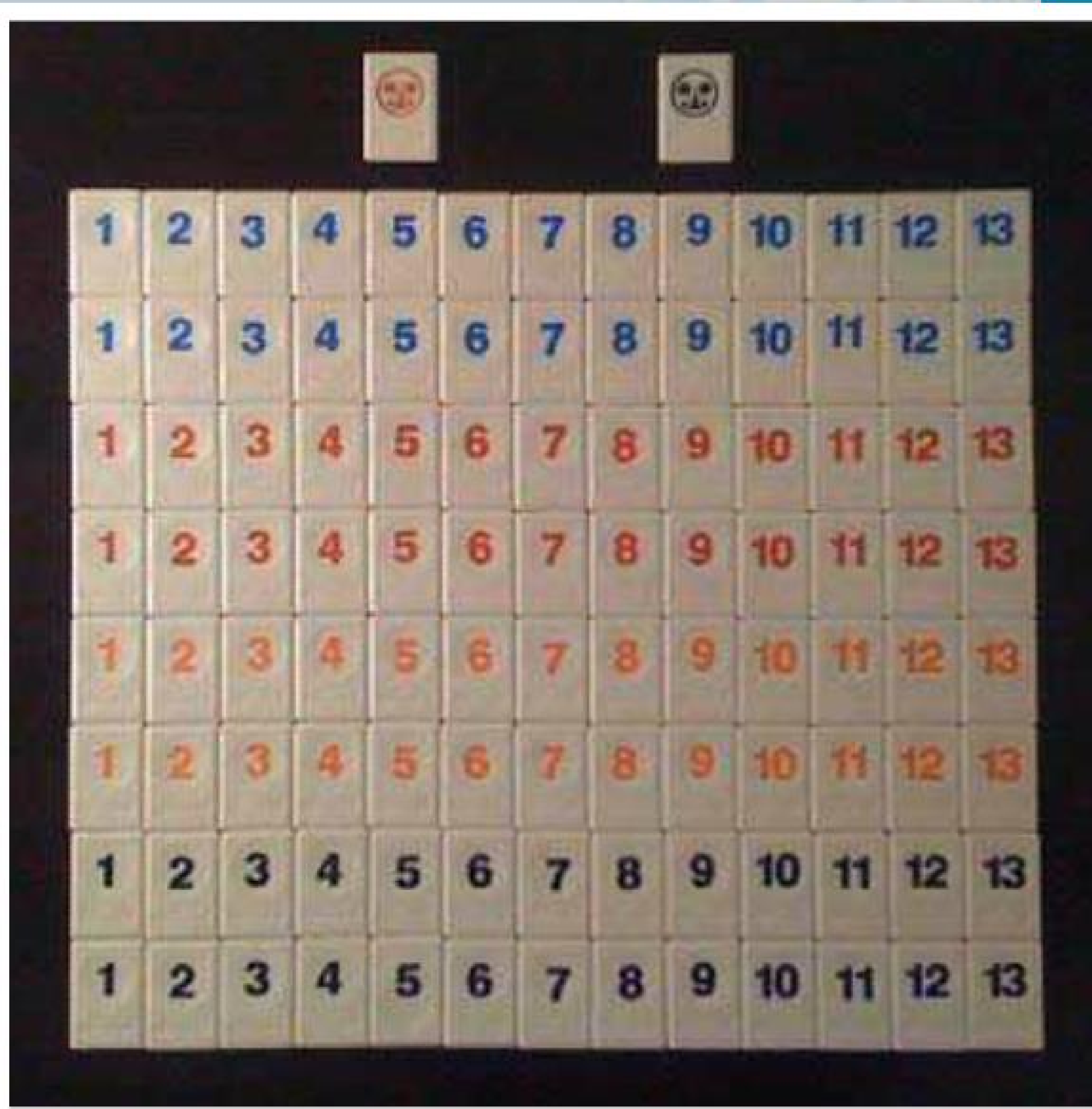


■和一般的纸质桌游不同，《拉密牌》采用了较硬的材料制作游戏牌。

除了《拉密牌》这个名字外，这款桌游还有其他叫法，例如“砖块牌”、“魔力桥”等，是一种适合2到4人的进行的桌游。游戏是以色列人Ephraim Hertzano发明的，1930年，他便设计出了《拉密牌》，不过直到50年后，也就是1980年，《拉密牌》获得了当年的“德国年度最佳桌游”后，才开始在欧洲流行起来。1983年，《拉密牌》还获得了“荷兰年度最佳桌游”，此后又在西班牙、波兰等国获得过“年度最佳桌游”的奖项。除了上面提到的别名，由于《拉密牌》的组合方式有点类似中国的麻将牌，所以也有“德国麻将”或者“以色列麻将”之称。从1991年开始，有了专门针对《拉密牌》爱好者的世界性比赛——WRC，该比赛每三年举行一次，比赛吸引了来自世界各地的《拉密牌》高手们齐，为了奖金和荣誉而齐聚一堂展开争夺。

总体来说，《拉密牌》是一个没有年龄和语言限制的纯数字类家庭桌游，只有104张数字牌和2张鬼牌。数字牌分为红、橙、蓝、黑四色，每种颜色均有1到13号的牌各2张；2张鬼牌可以理解为“百搭牌”，也就是万能牌，可在游戏中当作任何牌使用。《拉密牌》玩法虽简单，但是不失严谨，玩家需按照规则将手中以及桌上的牌排出3个或者3个以上的组合，最先出完牌的人获胜。牌的组合方法多种多样，3个或4个相同数字的牌组、不同颜色的牌组、3张以上颜色相同的牌组、数字连续的牌组……如是种种，都可以打出。前面说过了，鬼牌可以代替任何一个数字牌，此外还可以将别人已出过的牌组和自己手上的牌组组合起来打出。

游戏的基本流程是这样的，首先将牌洗好朝下放，然后每个玩家摸14张牌；接下来所有人轮流出牌，只要符合规则，出牌的数量没有上限，但如果不能或不愿出牌，则必须从牌堆上方摸一张牌；每个玩家第一次出牌时，所出的牌数字总和必须大于或者等于30，该阶段被称为“破冰”，“破冰”牌可以由多个牌组构成，但不能有鬼牌在其



▲全套《拉密牌》。

中，破冰后再出牌就没有“数字总和大于等于30”的要求了，只需要符合基本规则便可。

和中国的麻将一样，经过多年的流传，《拉密牌》也演变出了很多的变体玩法和地方玩法，甚至还出现了加入动作要素和语言要素的《动作拉密》以及《词语拉密》。

相关掌机游戏

《拉密牌》目前主要流行于欧洲，尤其是西欧地区，所以由其改编的掌机游戏也主要针对欧洲发售，所以这款NDS上的《拉密牌》只有欧版。《拉密牌》的确是“家庭式”的桌游作品，从这款NDS游戏的封面风格上便不难看出：一家四人围坐起来共享天伦之乐。



因为是面向整个欧洲地区发行，所以游戏中可供选择的语言也比较多，包括英、德、法、意、西、荷等六国语言，本作的画面表现力比较一般，上下屏的互动和触控操作只能说差强人意，但是仅从了解和认识这款桌游本身出发的话，还是值得推荐大家尝试的。



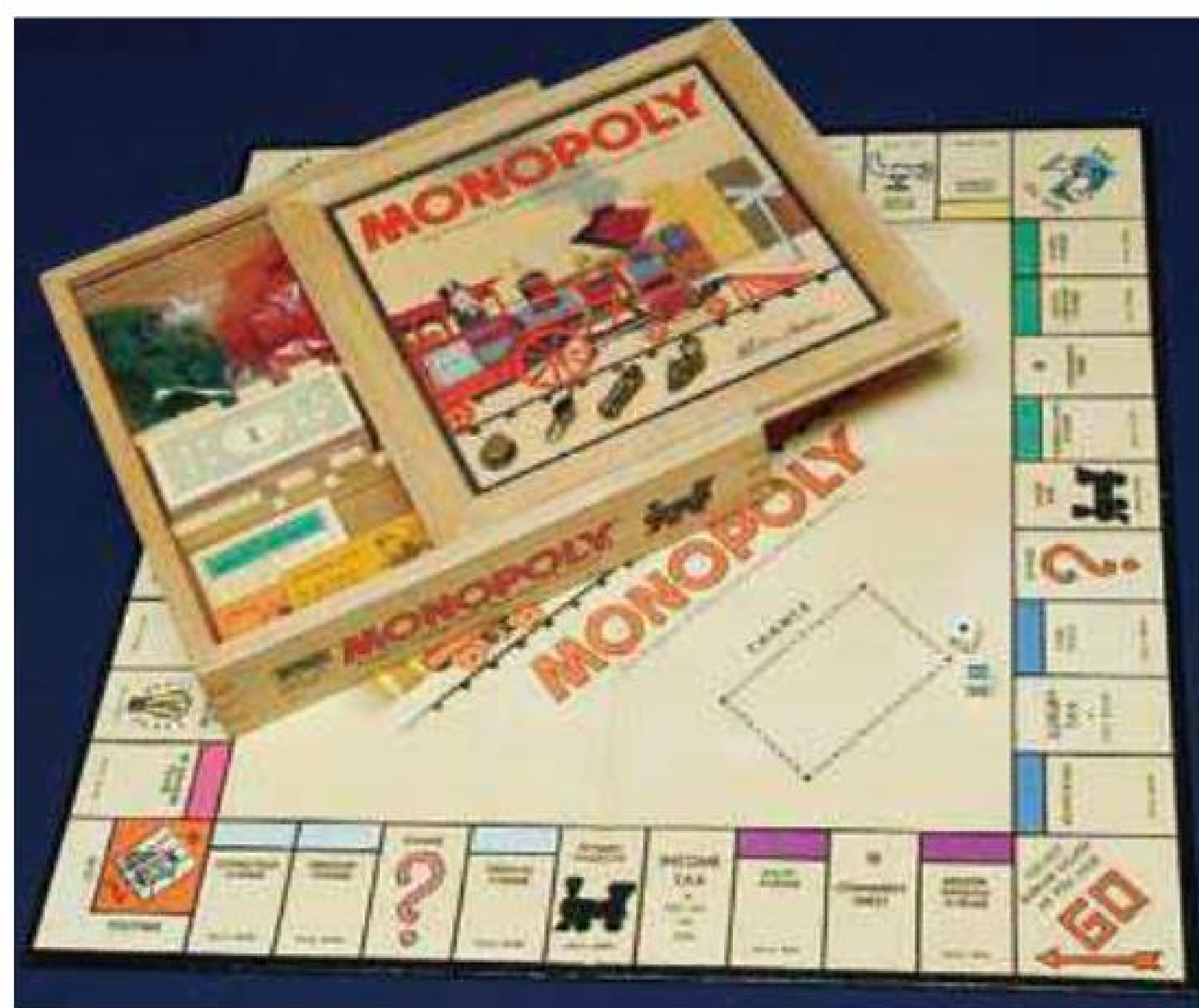
▲本作有六种语言可供选择。



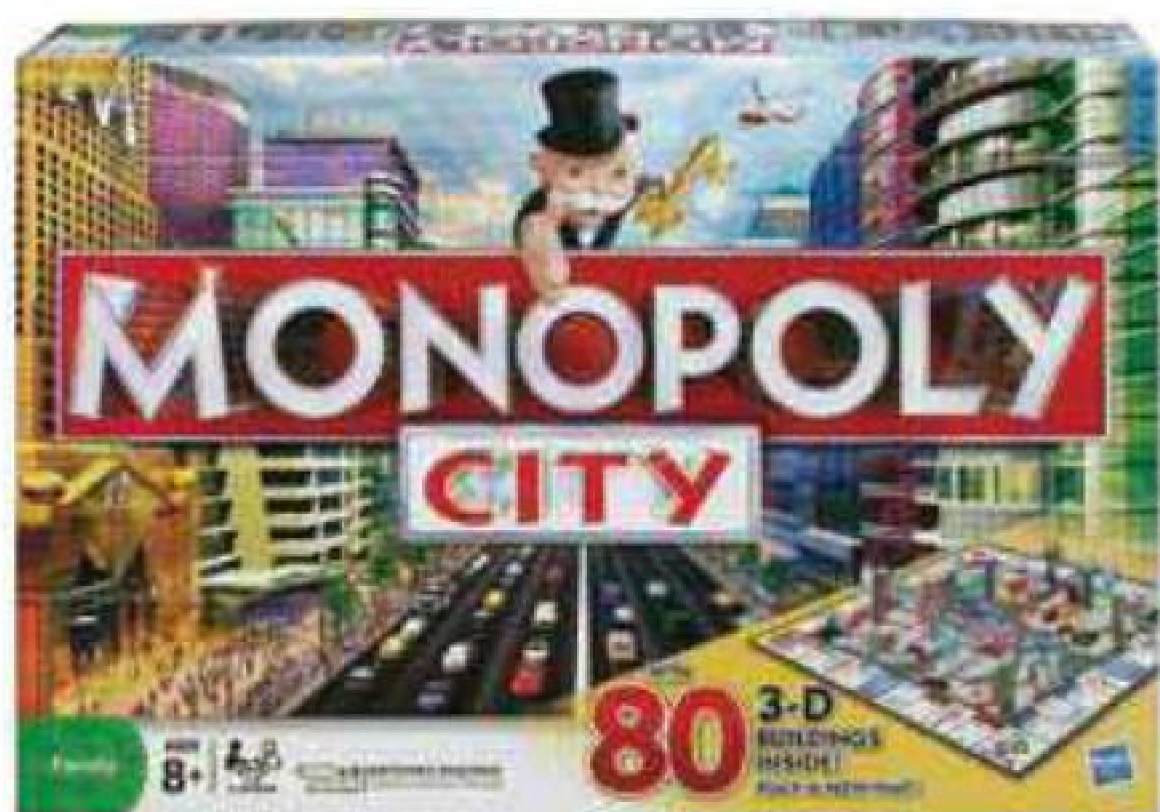
▲NDS版《拉密牌》游戏画面。

桌游推荐之《地产大亨》

游戏特色：“大富翁”类游戏的鼻祖
游戏人数：2～4人
游戏时间：40分钟～6小时
上手难度：没有难度，但想深入游戏则需要提升谈判技巧和社交策略



提到“地产大亨”这个名字，很多人会感到陌生，而说到它的英文原名





Monopoly的话，一定更让人摸不着头脑，不过要是说到“大富翁”，在华人地区就真可谓是无人不晓了，其实《地产大亨》正是这类“掷骰子在版图上前进”的游戏之鼻祖，虽然这类游戏在今天更多地被称为了“大富翁类”游戏。

印象中，《地产大亨》在国内最早被译作《强手棋》，我也是那个时候接触到它的。应该是上世纪90年代的事情了，当时和纸鸢同龄的男孩大都在弹玻璃球或者拍画片，而女孩们则是跳皮筋什么的。直到有一天，某个年纪稍大的孩子拿出了一副《强手棋》，并呼朋引伴地玩起来，用今天的话说真是见到“文艺儿童”了。遗憾的是，对于我们这些年纪比较小的家伙，玩《强手棋》的大孩子们是不太欢迎的，而且这桌游当时非常昂贵，所以纸鸢一直没能真正参与到游戏中去，直到后来上了小学，才自己买了一副山寨版的和朋友们玩了起来……我自己悲惨的过去就回顾到这里了，说回《地产大亨》。

之所以要使用“地产大亨”这个听上去并不那么熟悉的译名来介绍本作，是因为这款桌游目前在国内是有官方中文版的，而官方的中文译名正是“地产大亨”。中文版《地产大亨》由著名玩具公司“孩之宝”推出，目前在全球范围内都有贩卖，针对不同的国家和地区，《地产大亨》还推出了各种本土化的版本，像是中国版、台湾版、香港版等。关于《地产大亨》的历史，比较可信的说法是最早出现于1935年，这一年的11月5日，Parker Brothers在美国推出了第一款《地产大亨》，次年，《地产大亨》由Waddington Games公司在英国代理发行。因为当时正好是美国历史上著名的“大萧条

桌游小知识

卡牌游戏最早出现在中国，经过阿拉伯世界的流传去到了欧洲。卡牌类游戏涉及的内容相当广泛，最重要的代表就要算是扑克牌了。扑克的玩法实在太多种多样了，甚至是同一个玩法，也因为世界各地的甚至中国不同地区的风俗而有着各种变种。另外，扑克也是赌博、魔术等活动时常见的道具之一。除了扑克，也有许多桌游被定义为卡牌游戏，顾名思义，这类游戏当然是仅仅使用卡牌就可以进行的，不需要其他道具进行辅助，像是本文中介绍到的《三国杀》和《UNO》都可以算在其中。



▲白菜不但玩PSP版，还入手了《白与黑》的实体卡牌。

另外，从上世纪90年代开始，出现了能够由玩家在限定范围内自由地制作卡牌牌组来进行对战的交换卡牌游戏。一般人们认为1993年问世的《魔法风云会》是这股潮流的先驱，《游戏王》以及前段时间鲁叔和白菜在玩的PSP游戏《白与黑 携带版》也是此类游戏的代表。

时期”，因而旨在揭露资本主义弊端的这款桌游大受欢迎。

所谓“资本主义弊端”，其实从游戏的原名“Monopoly”便可看出，该词的意思简单来说就是“垄断”，而《地产大亨》中，玩家的目的就是通过交易、买地、建楼并收取租金的手段，直至其他玩家全部破产，成功垄断游戏中的所有资源并成为惟一的胜利者。游戏的发明者Charles Darrow当初的目的是向国会揭露财主垄断市场、小商户斗不过大企业的社会现状，结果没想到游戏大受欢迎并成为流传至今的佳作。

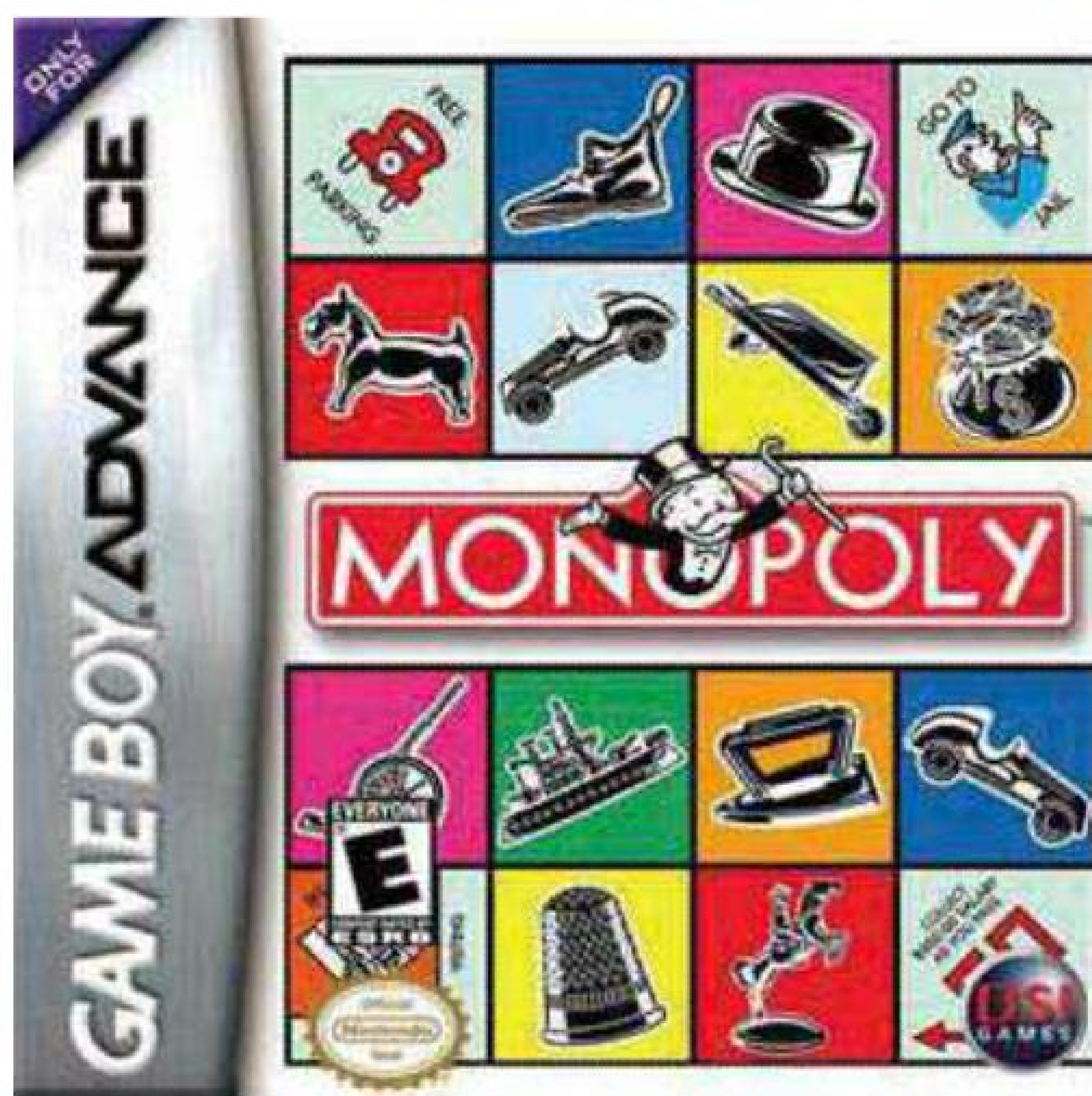
从游戏类型上说，《地产大亨》是典型的“骰子游戏”，玩家在开始阶段会分得相同数量的金钱，之后凭借自己的运气（掷骰子的方式）在图版上前进并遭遇各种事件，此过程中还需要买地建屋，并和其他玩家进行土地交易。游戏的配置方面，除了一张正方形的游戏版图必不可少外，代表玩家的棋子也是游戏的一大特色，棋子的形状包括大礼帽、熨斗、苏格兰犬、战舰、跑车等，个别地区的版本还会加入具有当地特色的棋子，比如香港版的“紫荆花”和澳门版的“大三巴牌坊”等。

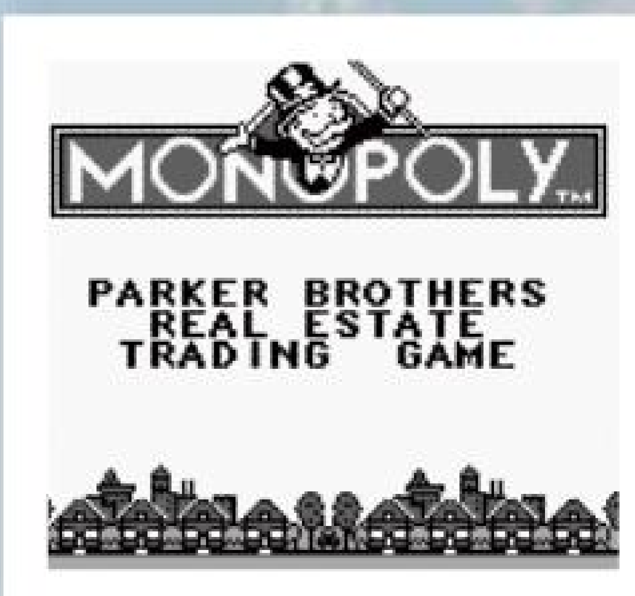
因为游戏的不确定性和运气成分以及玩家的抉择都会影响游戏的发展，所以《地产大亨》的游戏时间非常不确定，从40分钟到6个小时的游戏时间都可能出现，甚至可能会更久，所以过年期间如果选择和亲朋好友一起玩《地产大亨》的话，可是要做好“打持久战”的准备哦。

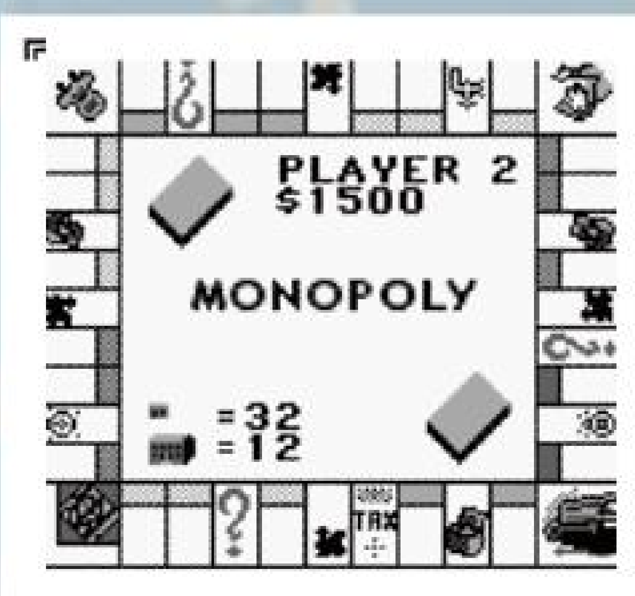
相关掌机游戏











和《UNO》一样，《地产大亨》也是一款经久不衰的经典桌游，属于全球流行且旷日持久的类型，所以根据其改编的掌机游戏也是多不胜数，足迹遍布几乎所有掌机平台。从GB到GBC，从GBA到NDS，再到后来的PSP，《地产大亨》也算是一款见证着掌机成长的老资格游戏了。

比较遗憾的是，尽管掌机上推出了这么多款正统的《地产大亨》作品，但却没有一款汉化版。作为一个极端的汉化游戏爱好者，纸鸢也因此和掌机上的《地产大亨》一直失之交臂，直到iPad版的《地产大亨》推出为止，因为由EA推出的iPad版《地产大亨》是官方原生中文版，希望将来掌机上也推出汉化版的《地产大亨》，使更多的中国玩家能够在没有语言障碍的前提下，在掌机上尽情体验这个“大富翁”类游戏的开山鼻祖作品。



▲iPad上的《地产大亨》是该系列少有的中文版作品。

桌游推荐之

《卡卡送》

游戏特色： 图版游戏中的代表作，典型的“德式桌游”
游戏人数：2～5人（加入扩充后）
游戏时间：30～90分钟
上手难度：中等难度，运气成分在游戏中占得比率较低，所以很适合中度桌游爱好者







▲这就是游戏中的随从，名叫Meeple，中文名为“米宝”。

《卡卡送》的原名为《Carcassonne》，国内也有译作《卡卡颂》或《卡卡城》的，它是一种适合2到5人一起玩的“德式桌游”，游戏由桌游设计师Klaus-Jürgen Wrede开发，2001年时获得过了“年度桌游大奖”，时至今日依然大受欢迎。游戏的名字“卡卡送”源自一个位于法国西南的小镇，这个以城墙闻名的小镇就叫Carcassonne。

《卡卡送》以纸牌建构出中世纪的欧洲地景，玩家在游戏中扮演各路诸侯，控制自己的7位随从来占地，以此获得游戏分数。基础版的《卡卡送》包含72张纸牌，其中一张为“起始牌”。游戏开始后，先将“起始牌”放置在桌子中央，然后将其余71张牌洗好并背面朝上置于桌上。之后，所有玩家按顺序抽牌并放置于适当的位置。纸牌上的元素有“草原”、“道路”、“城市”、“修道院”几种，每张牌上可能包含上述的一种或者几种元素。摆放的规则不算复杂，就是将纸牌的地形衔接于地图上的相同地形中即可，也就是说，草原必须衔接草原，道路必须衔接道路，城市必须衔接城市，依次类推。

在每一次摆放手中的纸牌之后，玩家可以考虑派出一个随从占领土地。占领草原的是农夫、占领道路的是强盗、占领城市的是骑士，而占领修道院的则是僧侣，但是要注意的一点是，如果相连的地形里已经有了任何一个玩家的随从（包括自己的），那此处则无法再继续占领，除非因为在最初占领

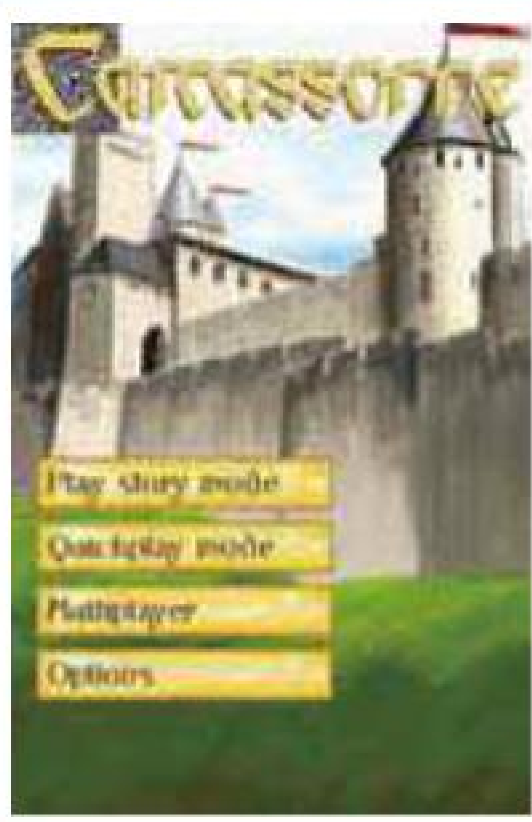
的时候，两块地没有被连接起来，后来又才被连在一起，才有可能出现同一处出现两名随从的情况。游戏的过程比较简单，轮到玩家的时候，立刻抽一张牌，然后将这张牌摆放出来，如果没有可以摆放的地方，则需要再抽一张牌，然后决定是否放随从在这张牌上。若有地形已经完全拼好，则上面的随从可以收回玩家手中，并移动记分板上的随从统计得分。接下来以顺时针方向换下一个人游戏，当最后一块纸牌被摆放出来之后，游戏结束，分数最高分者获胜。

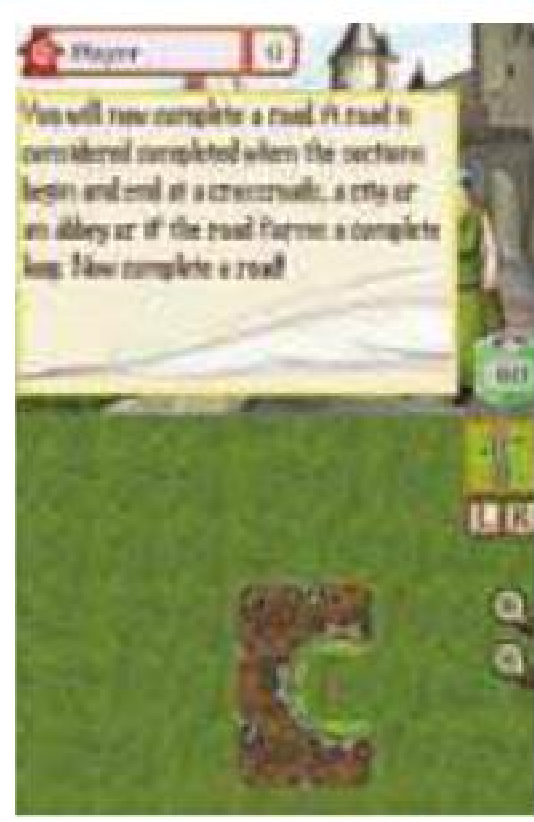
随着《卡卡送》的流行，后来又推出了许多扩充系列，几乎每年一作都有扩充作品发售，包括2002年的《主教扩充》、2003年的《小猪扩充》、2005年的《火龙与公主》、2006年的《高塔阴影》、2007年的《大修道院与市长》、2008年的《投石器》和2009年的《桥梁与市集》。除了上述的大盒扩充外，还有许多小盒扩充推出，这些扩充系列的加入让整个游戏更加充实好玩，也增强了游戏的生命力。除了扩充，《卡卡送》还有很多独立版本，例如《石器版》、《城堡版》、《城市版》、《十周年版》等，由此可以看出，无论是电视游戏还是桌游，果然还是FANS的钱最好赚。

相关掌机游戏

《卡卡送》曾经在Xbox360、PC和iPad上推出过，掌机上则只推出过NDS版。NDS版《卡卡送》的整体表现不错，上下屏的画面布局合理，除了没有中文版这点稍显遗憾之外，绝对是值得推荐的佳作。可能有人会问，为什么这些桌游改编类的掌机游戏大都只有NDS版而没有PSP版？原因很简单，因为类似《卡卡送》这样的图版游戏，在游戏过程中需要比较频繁的触控操作，虽然PSP也能勉强完成一些“触控游戏”到“按键游戏”的移植，但是对于需要大量触控操作的桌游来说还是有点勉强，所以才出现了PSP上很少有这类作品登场的现状。如今PSP的后续机型PSV也拥有了触摸屏，希望今后的桌游改编类作品能将3DS和PSV兼顾一下。







桌游小知识

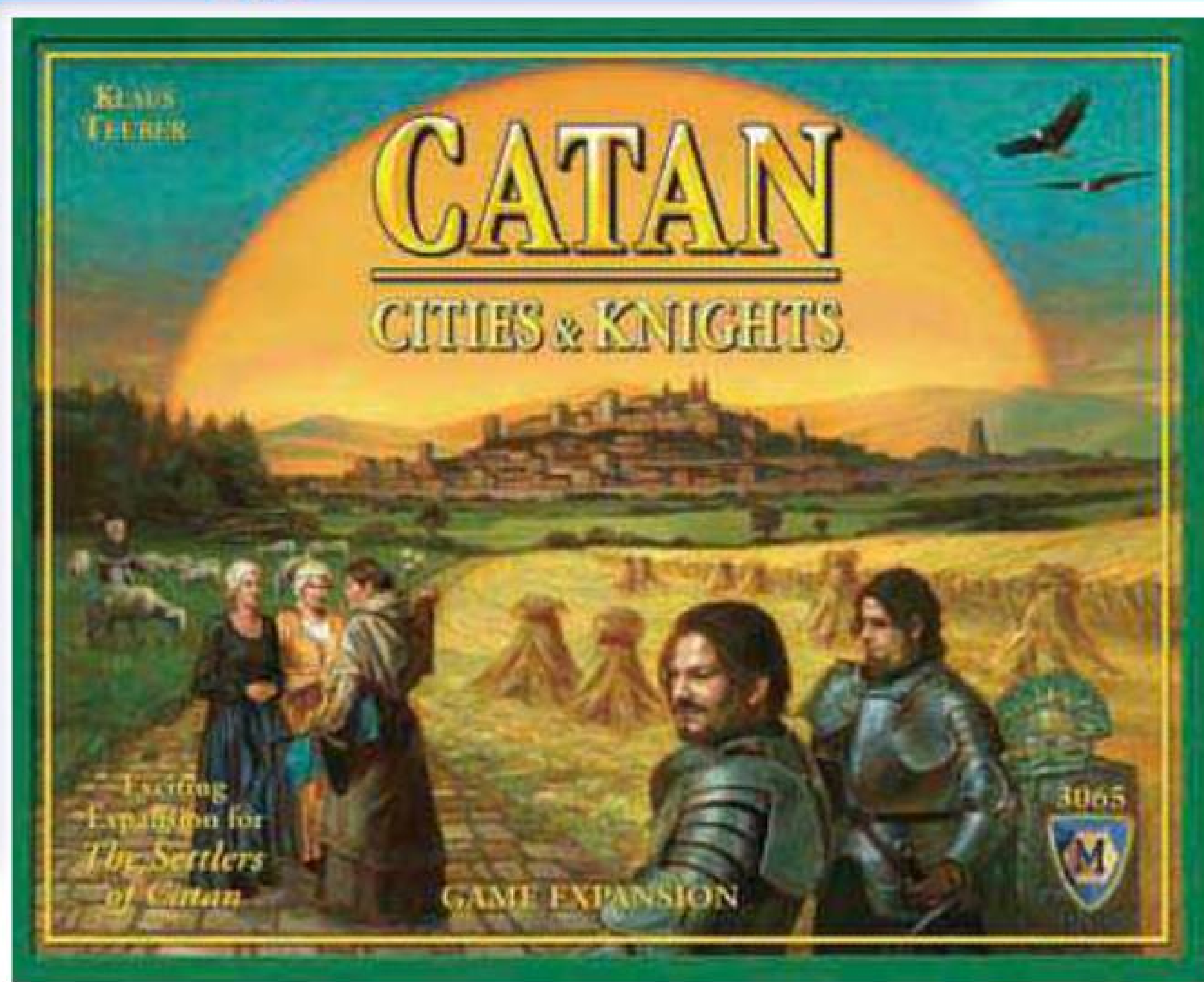
除了之前提到的分类方法，其实桌游还有一些其他的的分类标准，比如和电视游戏一样，通常会根据内容及游戏性质而分为策略类、益智类、推理类、角色扮演类等，而且这些类型又经常会错综复杂地交织在一起。除此之外，因游戏所需道具的多少，或是场地的大小，包装盒内的道具数量和价格等因素，还可以分成大、中、小型游戏；根据游戏的上手难易程度，还可分成高端（hardlore）、适中（middle）和平易近人（easy）等类型。



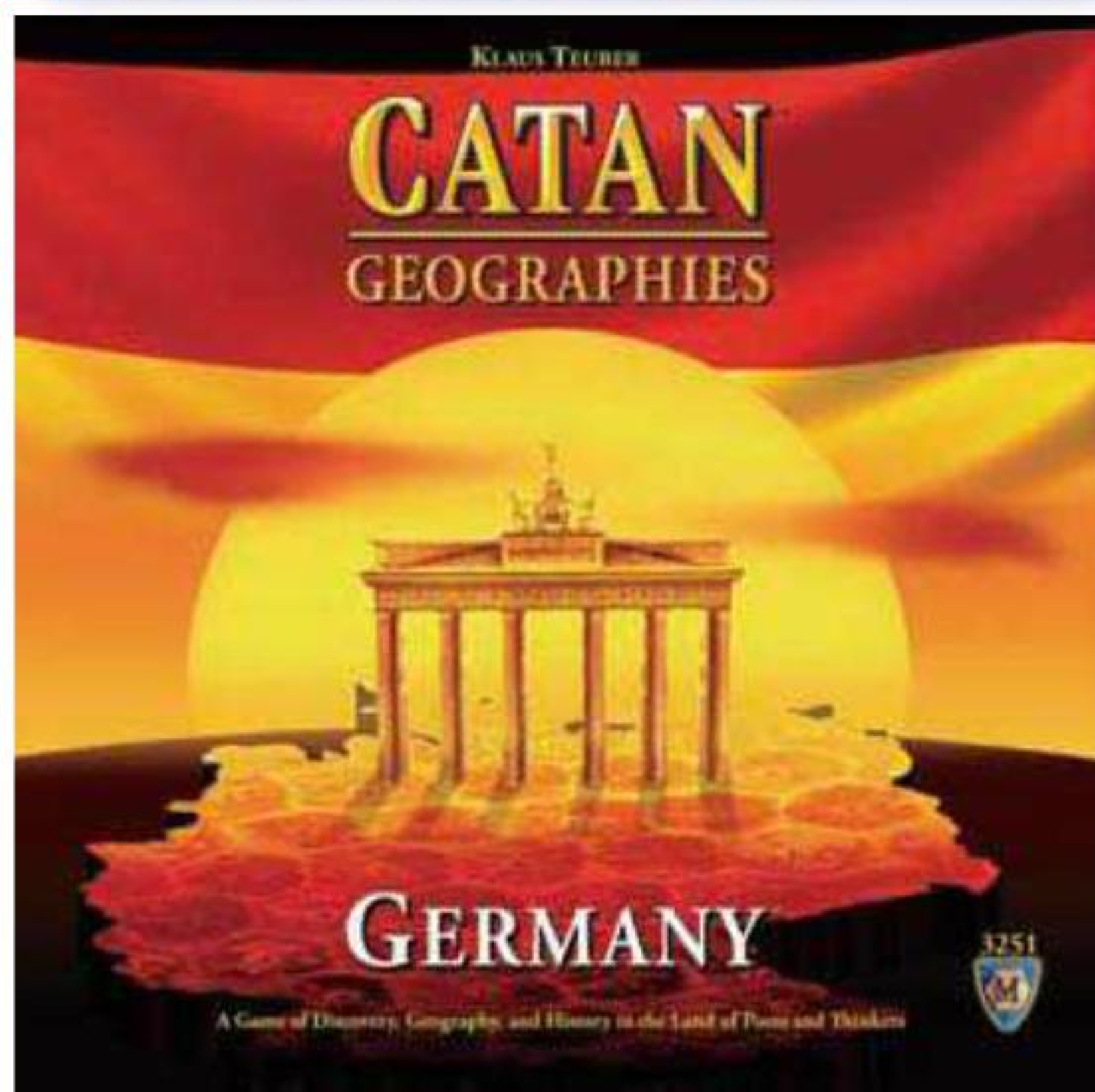
▲包装盒的大小和其中所含的道具丰富程度也会成为桌游的分类标准，这是纸鸢手头的一款正版桌游，包装盒非常之大。

桌游推荐之
《卡坦岛》

游戏特色：蕴含经济学、概率学甚至博弈论知识的桌游
游戏人数：3或4人（标准版），2、5或6人（加入扩充后）
游戏时间：60～90分钟
上手难度：较难，游戏道具较多，但是上手后会乐在其中



▲《卡坦岛》有很多的扩充系列，这是其中之一。







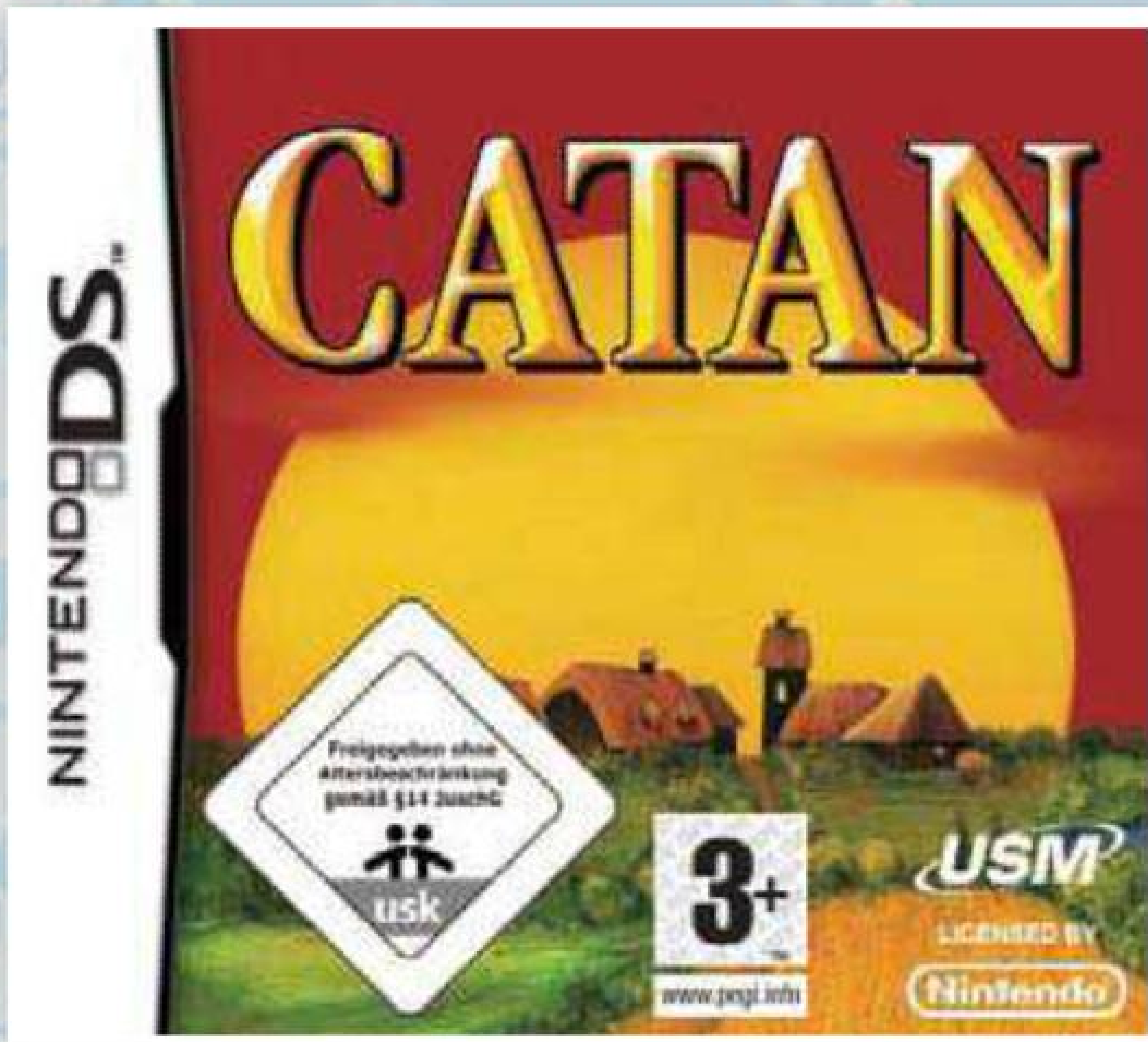
《卡坦岛》自从1995年获得桌游大奖后，便在各大桌游排行榜上常年名列前茅，而且多年来名次都居高不下。故事发生在一个没有人烟的荒岛上，直至殖民者发现了这个岛屿，并为其取名卡坦岛，游戏也便开始了。《卡坦岛》算是模拟建设类的桌游，岛上的土地被分成了19个六角形的地块，地块有不同的属性，可以出产不同的资源，像是出产小麦的平原、出产羊毛的草原、出产木材的森林、出产砖头的山丘和出产矿物的矿山等。玩家作为岛上的一名经营者，需要进行铺设道路、建造房屋、扩展城市等工作，甚至还要组建军队以防范岛上神出鬼没的盗贼侵扰。玩家可以在六角形的地块的6个角上建立村庄或城市，在6条边线上建造道路，每完成一个建设任务就可以获得相应的积分，最先取得10分的玩家获胜。虽说听上去很简单，但实际游戏过程中，玩家既要

与对手竞争有利地区，又要合作交换彼此稀缺的资源，谁能做到以最快的速度拓展出资源，谁才能赢得游戏的胜利。

一套《卡坦岛》中的道具非常之多，包括代表土地的六角形的卡片19张；代表海洋的卡片6张、代表码头的纸片9张；标记了2～12点（除7点）数的圆形纸片18张；4种颜色的木质或者塑料材质的道具，包括道路、村庄和城市；“强盗”棋子1枚；“资源卡片”95张；机会卡片25张；特殊卡片2张；骰子2粒；搭建游戏的版图……如此多的道具确实让新手有点头大，所以《卡坦岛》的说明书中给出了一种标准布局，这种布局适合刚刚上手的新玩家进行游戏，它将各种资源尽可能平均地分布，从而使得每位玩家都具有基本平等的初始条件。

游戏开始后，需要摆放图版，逛这就是一个巨大的工程。以土地卡为例，首先要将19土地卡片洗匀，然后将其按照规定随机摆放，接下来在桌面上依次排列5张土地卡片，然后分别在这一行的上下两侧分别再摆放4张土地卡片，再在两侧分别摆放3张土地卡片，这样19张土地卡就摆放在了桌面的正中。然后还要进行海洋和码头的摆放，规则同样非常复杂，需要玩家慢慢学习和尝试……篇幅所限，具体的玩法这里就不再多说了，比起前面几款游戏，本作的上手难度确实要高出不少，主要推荐给有一定桌游经验的读者。

相关掌机游戏



《卡坦岛》的掌机游戏同样只在NDS上推出过，并且还发布了民间中文版，汉化素质颇高，哪怕你是此前对《卡坦岛》一窍不通的新手，也可以从中获得乐趣，并从最基本的学起，逐渐成为一个高手。值得一提的是，《卡坦岛》虽然同样是“德式桌游”，但在欧洲以外的地区也有着很高的人气。在日本，著名的电视游戏厂商Capcom是《卡坦岛》在日本地区的全权代理商，同时还是实体桌游版的发行者，中文版的《卡坦岛》正是根据日版翻译而来。





▲汉化版的NDS游戏《卡坦岛》。

好了，兔年《掌机王SP》的最后一个“专题企划”就此告一段落，希望以上内容可以帮助大家对桌游以及掌机上的经典桌游改编类游戏有个简单的了解。这次介绍到的桌游都是非常经典的作品，面向的玩家群也非常宽广，大家可以根据自己的程度选择游戏。若是本文能让对桌游原本没太大兴趣的读者怦然心动，在春节期间尝试一番桌游的话，那就更好不过了，再不济也可以先玩玩掌机版尝试一下嘛。最后，还是不免俗地说句祝福话，希望各位读者龙年行大运，早日3DS和PSV双机制霸。

METAL MAX

メタルマックス2: リローデッド

ReLOADED

研究中心 Research Center

重装机兵2 重装上阵

メタルマックス2 リローデッド

NDS			
角川Games	RPG	日版	2011年12月8日
1人	512Mb	6090日元	无对应周边
相关报道：-			

文 苍穹　美编 Juxi

本次研究为读者们补完通关后追加的任务流程和通缉犯要点，"LOVE机器"81种组合方式的详细效果以及相关芯片的获得方式也一并给出，方便玩家进行收集。

追加任务

任务名称	触发地点/人物	奖励
金食い虫を探せ	イスラポルト/下水道的セシル	经验值+2000、有名度+3

流程：1.先到家具装饰店购入一只食金虫赠送给セシル，与其对话后喂给食金虫100G；2.再度前来发现食金虫不见了，与セシル对话回答"えっ、逃げた？"、"オレが探してこよう"，得到"金食い虫のビン"；3.前往东边的草原与食金虫展开战斗，它在受到伤害后会逐渐变小，在它变到最小后（再打就会逃跑的阶段）扔出"金食い虫のビン"将其擒获；4.返回找セシル对话回答"パケットちゃんを捕まえてきたぞ"即可。

任务名称	触发地点/人物	奖励
宿屋の忘れ物	デスクルス/旅馆老板	金钱+2000G、有名度+20

流程：1.在猎人办公室接下任务后找旅馆老板对话，选择"退治してあげようか？"、"まかせておけ"；2.前往院子调查甜瓜展开战斗，最后一只会是大型的デカメロウイン，尽数击退后再次找旅馆老板对话即可完成。



ラグナ=ロックは…

任务名称	触发地点/人物	奖励
バトーのプレゼント	マド/（阅读信箱中的"バトーの手纸"后触发）	引擎"ゴッドフレンド"/大炮"フレンド炮"/S-E"F-トルネート"/C装置"电击的アミーゴ"、经验值+810、有名度+5

流程：1.触发任务后前往研究所找バトー博士对话，选择"プレゼントちょーだい！"、"プレゼントって何？"、"レーダ-？"、"わかったよ"、"ゴーグルを贷す"；2.前往バザースカ西北的ヴラド博物馆最顶层，击倒ヘルコール后返回找博士对话答"事情を话す"；3.前往风力发电所与1楼房间内的机器人对话，触发新任务"发电所を救え！"，完成后再次与机器人对话，并返回研究所通知博士；4.前往ノボトケの村东南的草原调查亮点，找到"宇宙パーツ+5"后回去告诉博士；5.前往ヘルメツ岛南边的海域，靠近幽灵船后选择"船に乗りこむ"（队伍必须是非乘车状态），调查船上的骸骨选择"调べてみる"获得"海员の航海日志"，进入船舱调查操纵面板，选择"スイッチを切る"后返回找博士对话；6.前往イスラポルト东北的プロテイン・パレスB4F与NPC对话，回答"あんた谁？"、"名乘る"、"いいとも！"，带着オプテイ回去见博士；7.前往タイシャー西边的森林，击倒飞翔在空中的ラグナ=ロック，最后找博士对话就可以从4种战车装备中选择其一。

任务名称	触发地点/人物	奖励
发电所を救え!	风力发电所/（"バトーのプレゼント"过程中触发）	经验值+5000、有名度+3

流程：调查1F和B1F的几处闪光点，用"修理キット"将漏电处逐一修复，再击倒B1F的カマキラー，修复最后一处电缆即可。

追加通缉犯



出没场所：ウォ-タ-バイパス退潮时（可见式）
等级：70
体力：约48000
属性：电气○、气体×
金额：6000G
经验：21000
掉落：ジャ-クガン、UUシャ-ク炮、UUバ-スト炮

UU型鲨位于エルニニヨ北那个被海水浸没的大楼内，退潮时进入才可以在水中看到它的身影。此战的打法与主线流程的U型鲨一役没有太大区别，换了个马甲的BOSS弱点属性依然是电气，带上相应属性的S-E就能给其造成有效的伤害。BOSS的单发主炮攻击可以轻松被我方截击掉，针对全体的突进攻击威力稍高，不过使用几率一般。比较麻烦的是其尾部拍起的海浪会降低我方全体的命中率，因此战斗前要打造足够多的水泥弹，以此来降低BOSS的回避率，达到相互抵消的目的。BOSS潜入水底后能消除自身的异常状态，记得在其浮出水面后先补上两发水泥弹再展开攻势。掉落物中的三连射大炮“UUバ-スト炮”非常值得刷取。



出没场所：メルトタウン所在峡谷（踩地雷）
等级：73
体力：约650000
属性：气体●
金额：6000G
经验：36000
掉落：钢铁の卵、母トロン、母舰炮

BOSS是ぐんかんサウルス的强化版，体型无比巨大的它还会带着三只ぐんかんサウルス一同出场，BOSS的体力多达65万，战斗的时长可想而知。不过主要打法依然“换汤不换药”，BOSS的攻击方式是4连发主炮和甩尾攻击，每回合能展开2～3次行动，只要我方的迎击型S-E不是弹药无限，很快就会被生生耗尽。因此可以不带迎击型S-E，把所有炮孔尽皆装上火力强大的属性武器，战斗中针对敌方的气体弱点，利用“发烟筒”或者3332的LOVE机器限制其命中率，这样就能以最低消耗降低其主炮的伤害。甩尾攻击的命中率虽然不受烟幕的影响，但伤害值不算高，带足“タイルパックLL”及时补给即可。除了保证敌方处在烟幕的笼罩下外，开战后率先给每个敌人都打一记水泥弹可以有效地提升伤害，接下来就是旷日持久的消耗战。



出没场所：デスクルス西侧沙漠（踩地雷）
等级：75
体力：约65000
属性：气体×
金额：7777G
经验：60000
掉落：ダロス3000、サイレントダロス、エクスダイキャノン

从外形就可以看出此BOSS是ダイダロス的强化型，战术套路也是一样的：利用迎击型的S-E抵御BOSS的主炮攻击以及全门发射，其副炮造成的伤害就在可承受范围内了。不过由于BOSS的体力较多，除了要扩大迎击型S-E的弹仓外，战斗中见机扔几个“发烟筒”也可以起到一定的效果。开战后连续对BOSS发射几枚水泥弹，随后便可用实弹系的武器展开猛攻，在“电光石火”、“全门发射”、“炮击演舞”等技能带来的枪林弹雨下，这个号称“最强战车型通缉犯”的BOSS也只有皮糙肉厚这一个长处了。另外建议带一个激光属性武器，当BOSS召唤出能迎击的杂兵“解体コプタ-”时第一时间将其解决。



出没场所：タイシャ-西边的森林（可见式·支线任务“バト-のプレゼント”中出现）
等级：88
体力：约50000
属性：电气○、音波○、火炎△、冷气△、气体×、激光×
金额：10000G
经验：60000
掉落：サンダ-フエザ-、灼热凤凰、怪鸟音叉

还记得大社的支线任务“タイシャ-の冰掘り”么？在岩洞中发现的那个巨型卵所孵出的正是这个BOSS。面对这只飞在空中的凤凰型怪物，对空C装置是战车的必要装备，战前对车辆使用防激光涂层以及提升电气防御的“ア-スチェイン”，车内的角色则以提升音波属性防御的装备为主，并携带消除燃烧效果的“ヒ-トバスタ-”，LOVE机器以3311或3312的形式组合，这样就能降低BOSS大部分攻势的伤害了。对方的迎击效率很高，水泥弹等特殊弹无法派上用场，机械师的特技“ゆるめる”可以降低其防御力，但由于要下车，危险性较大，应见机行事。音波和电气类S-E是此战中较为有效的攻击手段。

LOVE机器

由12种芯片组成的“LOVE机器”共有81种功能，游戏中的讲解并不算详细，下面给出全部组合的详细功能解说。由于不少芯片的获得方法并非惟一，且部分支线任务中需要用到，全部芯片的入手方法也一并给出，方便玩家进行收集。



芯片（チップ）	获得方法参考
L1–IC	バザースカ・挖掘店随机挖出/ベネットの海の家・サキ随机出售/デビルアイランド・宝箱
L2–IC	埋もれたビル・地面埋藏/完成任务“私をあいに连れてって”
L3–IC	ベネットの海の家・サキ随机出售/“ボクヲナオシテ”任务中选择解体机器人
O1–IC	ホックの交易所・人类道具店出售/ベネットの海の家・サキ随机出售/デビルアイランド・宝箱
O2–IC	ダーク・カナル・宝箱/埋もれたビル・地面埋藏
O3–IC	完成任务“スワン发进！”/击破数超过4000时自动获得（击破数可在“战历”界面查看）
V1–IC	イスラポルト・船坞中炮弹自动贩卖机中奖/デビルアイランド・宝箱/完成任务“お水をください”
V2–IC	埋もれたビル・地面埋藏/完成任务“ハドバヘ”
V3–IC	デスクルス・解放后人类道具店出售
E1–IC	スワン・上锁宝箱/デビルアイランド・宝箱
E2–IC	埋もれたビル・地面埋藏/完成任务“エリーザの恋人”
E3–IC	バイアス・シティ・宝箱

组合方式	机器功能
1111	（人类道具）在战斗中令自身的体力回复300左右
1112	（人类道具）在战斗中令我方单体的体力回复600左右
1113	（人类道具）在战斗中令我方单体的体力回复1400左右
1121	（人类道具）解除我方单体的强酸状态
1122	（人类道具）在战斗中消除周围的火炎或冷气效果
1123	（战车道具）重量1.00t，自动消除车内的气体污染（效果同换气装置）
1131	（人类道具）选择欣赏游戏的4首BGM
1132	（人类道具）在战斗中提升战斗犬的攻击力、守备力和速度
1133	（人类道具）在战斗中提升男子气概为负值的角色的攻击力、守备力和速度
1121	（人类道具）恶搞效果，发出奇怪的笑声
1212	（人类道具）可以改变角色的名字
1213	（人类道具）不容易被敌人发现，遇敌率降低
1221	（人类道具）在战斗中挖洞，有一定几率挖到随机道具
1222	（人类道具）在战斗中令敌方全体陷入随机的异常状态
1223	（人类武器）攻击力+200、范围–单体、属性–通常（发射水泥弹）
1231	（人类道具）游戏机，可进行“战车でバンバン！”、“ゲコゲコ大作战”、“スロット”这3种迷你游戏
1232	（人类武器）攻击力+200、范围–单体、属性–通常（发射钻头弹）
1233	（人类道具）在战斗后获得的金钱变为2倍
1311	（饰品防具）守备力+10、男子气概+99
1312	（足用防具）守备力+35、速度+99
1313	（体用防具）守备力+195
1321	（饰品防具）守备力+10、男子气概–99
1322	（腕部防具）守备力+20、攻击力+70
1323	（头部防具）守备力+35、全属性抵抗力+10
1331	（大炮）攻击力732、守备力71、重量0.88t、弹仓16、范围–单体、属性–通常
1332	（大炮）攻击力990、守备力143、重量33.00t、弹仓48、范围–圆形・大、属性–通常
1333	（大炮）攻击力610、守备力77、重量19.80t、弹仓32、范围–4连射、属性–通常
2111	（人类道具）在战斗中给虫系怪物造成巨大伤害
2112	（人类武器）攻击力+200、范围–单体、属性–通常，附带强酸效果
2113	（人类道具）给战车涂上可爱的粉色涂装
2121	（人类道具）在战斗中发射气体进行攻击
2122	（人类道具）在战斗中发射音波进行攻击
2123	（人类道具）在战斗中发射电气进行攻击
2131	（人类道具）在战斗中发射火炎进行攻击
2132	（人类道具）在战斗中发射冷气进行攻击
2133	（人类道具）在战斗中发射激光进行攻击
2211	（人类道具）恶搞效果，发出猫叫声
2212	（人类道具）可以改变角色的名字
2213	（人类道具）在战斗中张开吸收伤害的屏障
2221	（人类道具）可以改变角色的名字

组合方式	机器功能
2222	（人类道具）治疗我方单体的异常状态（麻痹、沉睡、混乱）
2223	（人类道具）治疗我方全体的异常状态（麻痹、沉睡、混乱）
2231	（人类道具）改变战车上装备的颜色（颜色随机变化）
2232	（人类道具）在战斗中令我方单体复活（有一定几率失败）
2233	（人类道具）在战斗后获得的经验值变为2倍
2311	（引擎）载重量53.90t、守备力50、重量0.55t、特性–ノ–マルタイプ
2312	（引擎）载重量74.80t、守备力236、重量3.30t、特性–ノ–マルタイプ
2313	（引擎）载重量91.30t、守备力110、重量3.30t、特性–ノ–マルタイプ
2321	（人类武器）攻击力+200、范围–全体、属性–火炎
2322	（人类武器）攻击力+215、范围–全体、属性–音波
2323	（人类武器）攻击力+230、范围–扇形·大、属性–气体
2331	（人类武器）攻击力+220、范围–扇形·大、属性–冷气
2332	（人类武器）攻击力+245、范围–贯通可变、属性–激光
2333	（人类武器）攻击力+255、范围–扇形可变、属性–电气
3111	（人类道具）在战斗中提升角色的速度
3112	（人类道具）在战斗中提升角色的攻击力
3113	（人类道具）在战斗中提升角色的攻击力、守备力和速度
3121	（人类道具）在战斗中提升火炎和冷气属性的攻击力
3122	（人类道具）在战斗中提升气体和电气属性的攻击力
3123	（人类道具）在战斗中提升激光和音波属性的攻击力
3131	（C装置）命中率11、回避率11、守备力71、重量4.40t、特性–迎击辅助
3132	（C装置）命中率11、回避率11、守备力71、重量5.50t、特性–迎击能力
3133	（C装置）命中率11、回避率11、守备力71、重量6.60t、特性–ドリブルストライク
3211	（人类道具）恶搞效果，增加角色的勇气、腹黑或黑痣等
3212	（人类道具）在战斗中补充装甲片100
3213	（人类道具）引来随机敌人、发生战斗
3221	（人类道具）在战斗中令我方全体的体力回复100左右
3222	（人类道具）在战斗中令我方全体的体力回复300左右
3223	（人类道具）在战斗中令我方全体的体力回复600左右
3231	（人类道具）令怪物变得闪闪发光（敌人的体力、经验、金钱变为5倍）
3232	（人类道具）令怪物变得闪闪发光（敌人的体力、经验、金钱变为10倍）
3233	（人类道具）令怪物变得闪闪发光（敌人的体力、经验、金钱变为20倍）

组合方式	机器功能
3311	（人类道具）在战斗中张开防御音波的屏障
3312	（人类道具）在战斗中张开防御电气的屏障
3313	（人类道具）在战斗中张开反射激光的屏障
3321	（人类道具）在战斗中张开防御气体的屏障
3222	（人类道具）在战斗中张开防御火炎的屏障
3323	（人类道具）在战斗中张开防御冷气的屏障
3331	（人类道具）令怪物变得闪闪发光（敌人的体力、经验、金钱并没有加成）
3332	（人类道具）在战斗中放出烟幕，降低敌方全体命中率
3333	（S–E）攻击力0、守备力44、重量9.90t、弹仓∞、范围–迎击、属性–激光

注1：三种改变名字效果的机器，可选汉字是有所不同的。

注2：四种令敌人变得闪闪发光的机器，还具有让道具掉落率提升的效果，3233组合效果最佳。



文 乌冬 美编 咕噜



上辑攻略由于篇幅和时间关系，只写了村任务的怪物讨伐要点，所以这次研究主要把集会的专有怪物补完，另外还有武器派生表以及技能列表，希望能对还在奋战的猎人们有所帮助。

怪物猎人3G

モンスターハンター3（トライ）G

3DS			
Capcom	ACT	日版	2011年12月10日
1～4人	5800日元	无对应周边	
相关报道：－			

Research Center 研究中心

集会所关键任务

下位

Lv	任务名
1星	彩鸟・クルペッコの狩猎！
	土砂龙・ボルボロス！
	女王・リオレイアの狩猎
	灯鱼龙・チャナガブル！
2星	大海の王・ラギアクルス！（紧急）
	砂原の角龙を狩れ！
	砂上のテーブルマナー
	暗暗にうごめく猛毒！
	火の海に栖む龙！
	空と陆の火龙を狩れ（紧急）

上位

Lv	任务名
3星	ガノトトス袭来！
	泥沼の双生儿
	水没林に咲く
	水没林の紫の雾
4星	刚拳爆碎！　ブラキディオス！（紧急）
	绳张りに进入するべからず
	冻れる大地の大狩猎
	火山より热く！ハンター魂
5星	双界の霸者（紧急）
	砂尘の牙、地壳の角
	恐暴龙の根城
	冰の楔
	大空を制す、苍天の王

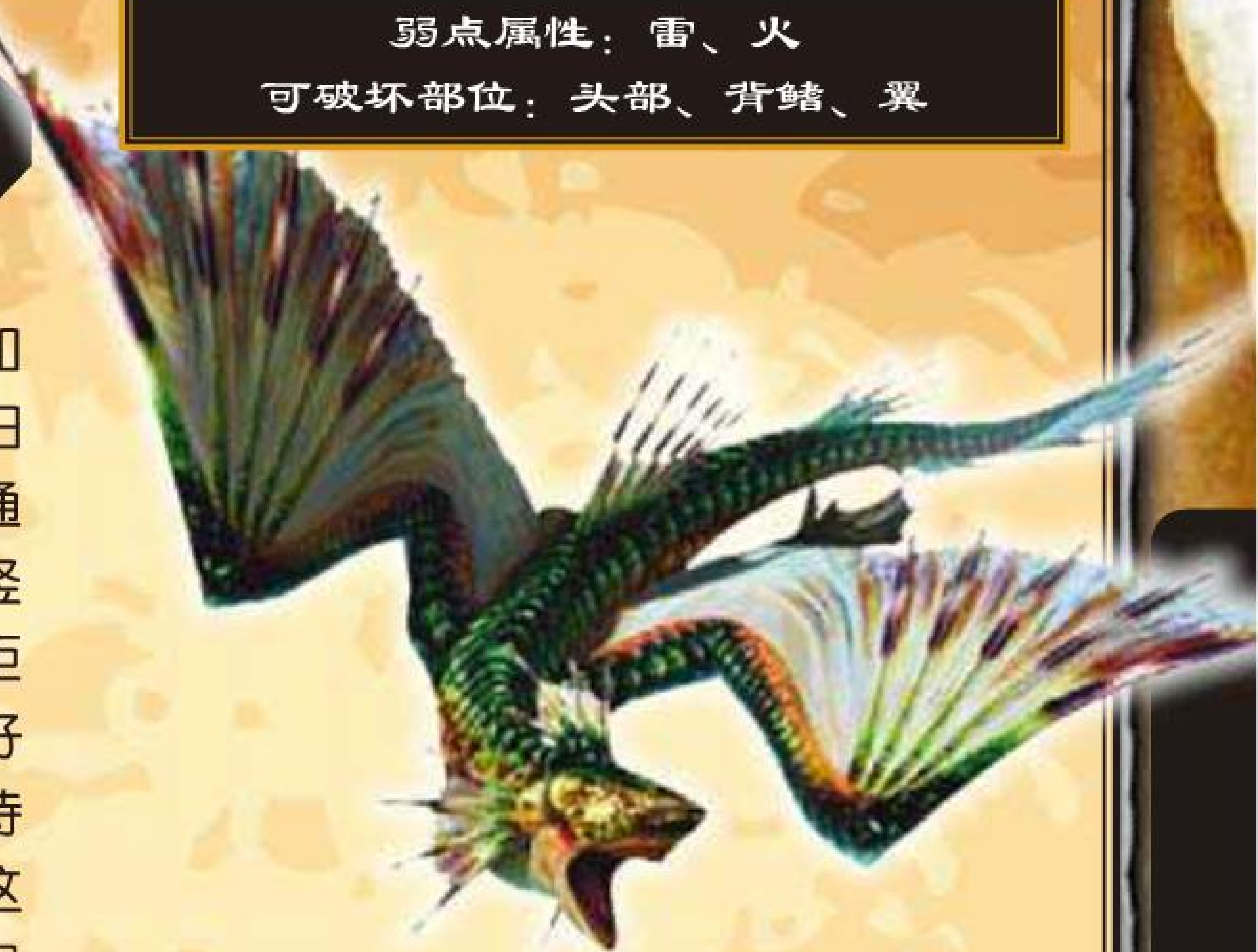
G级

Lv	任务名
6星	渊底の玉座（紧急）
	樱色の雌火龙
	翠色の奔流
	トリックスターを追え！
	热砂の狩竞
	砂上のテーブルマナー
	热砂の巨斧、现る！
	土砂龙・ボルボロス！
	暗暗にうごめく猛毒！
	雪原のスノーダンパー
	疾风と电袭
7星	爆碎の连锁（紧急）
	砂原の角龙を狩れ！
	砂原で发生、风牙龙卷
	火山の热地带より
	暗中・迅速・太刀打ちの影
	狱狼龙
	大海の王・ラギアクルス！
	2头の海龙を狩猎せよ
	火の海に栖む龙
	イビルジョーの狩猎
8星	黑焰盛んにして灾异未だ止まず（紧急）

集会专有怪物讨伐要点

翠水龙

弱点属性：雷、火
可破坏部位：头部、背鳍、翼



翠水龙和普通的水龙在弱点属性和招式上都差不多，就多了一招水中的横扫型水流喷射，这招不能像在陆地上一样通过拉近或拉远距离来躲，正确的躲法是竖向移动，特别是在它使用回游动作拉开距离后，有很大几率会接这招，得提前做好准备。翠水龙的弱点也在腹部，水中保持在其斜下方往上攻击，像大剑、斩击斧这些攻击距离长的武器可以无视掉它的甩尾，如果位置抓不准的话，也可以瞄准翅膀打，破坏它两边的翅膀各可以出一次硬直。在陆上时比较安全的位置是其两脚中间正下方，甩尾的判定打不到这里，侧撞如果用回避性能或防御性能也很好应对，接着就可反击了，另外在陆上时水龙疲劳后使用突进后会有失败的动作，是攻击的好机会。

狱狼龙

弱点属性：雷
可破坏部位：角、前爪、背棘、尾巴



将雷狼龙的雷属性攻击全部换成了龙属性的亚种，中了龙属性攻击会导致武器的属性消失，像片手剑和双剑这些依靠属性的武器的威力会被大幅削弱，对狩猎效率有不小的影响，用来打消属性异常状态的**ウチケシの实**一定要带上。狱狼龙的特点是在蓄能量时周围会有龙属性的攻击发生，并且蓄能速度也比雷狼龙要快，所以战斗中要面对超能量状态的时间很多，想像狩猎雷狼龙一样用通过阻止其进入超能量状态来降低狩猎难度的方法是行不通的，这点是它和雷狼龙区别最大的地方。狱狼龙招式里最厉害的要数龙光弹，发出后的龙光弹会先在空中停留，过一会才会向目标飞去，这招的追踪性能很强，特别是超能量状态龙光弹增加到4个后，和狱狼龙其他的攻击形成夹击的局面基本无处可躲，和狱狼龙离得不远的话可以尝试钻到它身子下方，让狱狼龙做我们的盾牌，距离远时就专心回避或防御吧。

尾斧龙

弱点属性：水、冰
可破坏部位：角、背部、尾巴（需两次）



生活在砂原的尾槌龙亚种，由于砂原地形的关系，尾斧龙利用尾巴进行攻击时会扬起沙尘，碰到会陷入泥人状态，最好带上消散剂。其他变化里，尾斧龙砸尾后有可能会接扫尾和突进，要特别注意的是后者，这招很容易打中喜欢躲在其身体下方攻击的猎人。和尾槌龙一样，尾斧龙的下盘也非常稳，一般状态下攻击哪都是打不出倒地硬直的，只有在它使用回转攻击的时候集中打脚部才能让它失衡倒地，这时近身武器才可以攻击到它背部的弱点，而疲劳时它使用回转攻击还会自己摔倒。

绿迅龙

弱点属性：雷
可破坏部位：头、刃翼、尾巴（需两次）

来自《MHP3》的迅龙亚种，特点是旋回比迅龙多一次，很容易就会被它绕到后方攻击背面，不过由于《MH3G》有镜头锁定功能，不用像《MHP3》一样需要手动调视点，直接一键就能捕捉到它，有充足的时间应对后续招式，讨伐难度可以说比《MHP3》时要低很多。招式方面，绿迅龙比迅龙多了两连发的砸尾和半回转攻击，注意观察它的动作，要确实等它出完招后再反击，不然容易被第二下打中。另外绿迅龙的尾棘虽然没有迅龙的攻击力高，但带有晕眩效果，同样不能大意。

灵山龙

弱点属性：火
可破坏部位：牙、背的两个弱点、前爪



第一部分灵山龙的基本行动模式和原种峰山龙并无二致，不过顺序有所改变，而且对船的攻击频率更高。任务开始后灵山龙就会直接从右侧突进，一轮攻击完后是左侧突进，最后才是和船并行，一定要运用好拘束弹和大铜锣打消其攻击动作，否则很有可能会因为船被破坏而任务失败。第二部分的打法就和峰山龙一样了，但要注意灵山龙多了一招沙吐息，在船上利用设施远距离攻击的猎人一定要小心，看到它低头吸沙时就得赶紧做好回避准备了。

金火龙

弱点属性：雷
可破坏部位：头、翅膀、尾巴



雌火龙和樱火龙的招式来到金火龙身上后都得到了强化，火球三连射追加了每发都是会爆炸的版本，能挡的武器最好直接挡下还在飞行中的火球，这样能避免火球着地后的爆炸形成2次判定，导致耐力槽过度消耗，不能挡的武器则往其右侧回避，另外金火龙使用这招时还会边喷火边后退，比较难追击，不过就算追得到还得小心喷完火球后它马上接的后空翻，习惯趁雌火龙喷火时追击的猎人很容易中这招。和招式同样，金火龙的肉质也发生了变化，头部变得非常硬，一般攻击打上去都会弹刀，所以除了需要累积晕眩值的大锤和狩猎笛外，其他武器最好打不弹刀的腿部和翅膀。



银火龙

弱点属性：雷
可破坏部位：头、翅膀、尾巴



银火龙和苍火龙一样追加了很多空中盘旋的动作，并且空中招式连携也不少，像是空中急袭两连发，还有三连火球后直接空中急袭，能反击的机会很少。好在银火龙腿部和翅膀的失衡耐性不算太高，当它在空中盘旋时可以多瞄准这两个地方打，打出硬直后它从空中掉下来会有一段硬直，是不错的输出时机，当然用闪光玉闪下来也有同样的效果，有条件的话可以带上一些。其他追加招式里需要注意的是突进后急停的后跳火球，后跳火球带有很强的方向修正，我们从后接近追击的话很容易就会中招，所以当它突进时要看清楚，如果没有一般突进的结束动作就不要接近了。



怒食恐暴龙

弱点属性：龙、雷
可破坏部位：头（需两次）、尾巴



怒食恐暴龙并不是恐暴龙的亚种，而是极度饥饿状态下的恐暴龙，无论速度还是招式性能都比一般状态下要高出不少。招式里黑龙波的范围和判定加强，拉开距离很难躲，有盾的武器最好选择防御，另外还有连咬完了后有可能会马上接转身咬，追击时要小心。对付怒食恐暴龙的基本还是脚下作业，其针对正下方的招式不多，同时长枪、太刀等打点高的武器也能较为简单地攻击到它腹部的弱点。怒食恐暴龙贪食的特性同样也没有改变，毒生肉和麻痹生肉可以带上，以加快狩猎效率。最后需要注意的是怒食恐暴龙还暂时没有专用的讨伐任务，只能在狩猎环境不安定的G级任务中通过乱入的方式随机遇到它，所以狩猎机会可遇不可求，这里推荐的任务是“《高难度》降り注ぐ白雷”，狩猎完一只白海龙后它有较大机会乱入。

月迅龙

弱点属性：冰
可破坏部位：头、刃翼、尾巴（需两次）

古塔的迅龙稀有种，需要HR达到50才会出现相关任务“不可视の迅龙”，和任务名一样，月迅龙最棘手的地方就在于它东窜西跳的时候是隐身的，不止肉眼看不见，就连锁定镜头功能也会失去效果，很容易被它绕到身后偷袭，还不熟悉的时候最好选择可以防御的武器会比较保险一点。招式方面，月迅龙综合了迅龙和绿迅龙的所有招式，其中威胁最大的是尾巴两连砸、砸尾后立即半回转攻击、半回转攻击两连发三招，得时刻提防，并且月迅龙发怒时的四连跳翼斩后没有硬直，追击的时候要小心。另外和迅龙以及亚种不同，月迅龙的尾棘即使不怒的时候也可通过特殊招式竖起来，这样当它使用砸尾、甩尾等利用到尾巴的招式时就会将尾棘射出，尾棘虽然攻击力不高，但麻烦的地方在于附带毒属性，一定得准备好解毒药防身。

皇海龙

弱点属性：龙
可破坏部位：角、胡须、背、尾巴

大海龙亚种的皇海龙一出来就是在区域3，除了大海龙的招式外，还追加了两招新招。一是横扫型的水流喷射，使用时的准备动作和竖向型的一样，会翻个筋斗后头部上仰，如果这时它的头偏向一边的话就肯定是横扫，得通过竖向移动来回避。第二招是准备时间很短的顶部水流喷射，也是它最厉害的招式，因为不像大海龙一样会慢慢上游给玩家使用击龙枪的时间，基本没办法阻止，初期装备防御力还不够时很容易死在这招上，实在躲不了就用モドリ玉吧，可以把调和素材也带上。

冥海龙

弱点属性：火、龙
可破坏部位：角、胸、背、前爪、尾巴

冥海龙是海龙的稀有种，需要HR到达70才会出现相关任务“海渊の霸府”，战斗场地是和大海龙一样的海底遗迹，所以全场都是海战，并且冥海龙是不能捕获的，狩猎难度比海龙和白海龙有所提高。冥海龙得到强化的招式都是几招带电的，雷弹和白海龙的陆地雷弹一样，着弹后还会前进一段距离，躲在可以防御的队友身后时要小心被波及；放电只有大范围版本，而且范围更加恐怖，看到它卷缩起身体的准备动作时就收起武器全力远离吧，而冥海龙疲劳时使用这招会有失败动作，这时可以全力进攻。冥海龙还追加了一招水龙卷，这是它的招牌招式，龙卷从它的身体部位发生，接着会分散在场地内移动，攻击冥海龙本体时要注意龙卷的动向，否则很容易被打到背面。

炼黑龙

弱点属性：龙
可破坏部位：头、胸、翼
（翼和肩膀各一次）、尾巴根部

本作新增的BOSS级怪物，行动模式有点像以前作品中的黑龙，场地是专用的厄海，可以进行水战和陆上战。进入任务后要马上移动，否则会被从天而降的熔岩打到，接着可以先去右侧的废船处挖バリスタ弹，バリスタ弹主要用来攻击炼黑龙的翅膀，争取尽快破翼，可使它喷出的熔岩弹减少，这样近身武器会安全很多，当然只有バリスタ弹伤害还不够，打完后要跳入海中做近距离攻击。当炼黑龙上岸后则主要攻击其尾部的可破坏部位以及脚部，等打出倒地硬直后再攻击头部、胸部或翅膀。炼黑龙的体力降到一定程度时会进入硬化状态，这时除了头、胸和尾巴根部都会弹刀，直到破胸后硬化才会解除，不过能破胸的时候也就意味着它体力所剩无几了，加把劲全力将它击倒吧。

主要招式

熔岩弹：炼黑龙走动时会从全身上下的火山口喷出熔岩，可根据地上的亮光点躲避。破翼后熔岩弹的喷出量减少，破胸后无法使用。

火球：使用前头会对着目标蓄力，火球着弹后的攻击判定很大，并且怒后增加为两连发，最好收起武器回避，另外其身体下方和身后都是这招打不到的死角。

强力火球：蓄力时间更长的火球，范围和威力都巨大，中了的话基本秒杀。破胸后它无法使用这招。

扫尾：使用前会先抬起尾巴并砸下，然后往左大范围扫尾，在攻击范围内基本很难躲得开，这时最好使用飞扑。

下压：使用前会有蓄力的声音，用身体对身前的目标进行攻击，下压过程中翅膀处也有攻击判定，水下攻击其胸部和翅膀时要留意这招。

蛇行：下压后很有可能接这招，有向前和向后两个版本。蛇形时全身都有判定，并且还会持续两次，不能防御的武器被卷入它身下或被逼入墙角基本就无力回天了，所以当它下压后最好不要接近。



武器派生表

片手剣



ハンターナイフ系
ハンターナイフ（攻98）
├ハンターナイフ改（攻112）
│└ハンターカリンガ（攻126）
│└アサシンカリンガ（攻154）
│├アイシクルスパイク（攻182，冰130）
││└アイシクルスパイク改（攻210，冰140）
││└ナールドボッシエ（攻238，冰150）
││├ナールドボッシエ改（攻266，冰170）
│││└クロスブリード（攻294，冰190）
│││└グレイヴエルノ（攻322，冰210）
│││└グラスヴアルティ（攻336，冰230）
││└サーブルスパイク（攻294）
││└サーブルガッシュ（攻350）
││└デゼルヴエント（攻364）
│└シャドウサーベル（攻168，毒210）
│└シャドウサーベル改（攻196，毒250）
│└トキシックファング（攻252，毒290）
│├エペ＝ギギル（攻308，毒360）
││└邪闪エペ＝ギルタナス（攻322，毒400）
│└ヒドウンエッジ（攻280）
│└暗夜剑【昏冥】（攻294）
│└无明刃【道谛】（攻308）
│└エクリプスエッジ（攻322）
│└七星剑【禄在】（攻336）
└ソルジャーダガー（攻126）
└コマンドダガー（攻140）
├ハイドラナイフ（攻154）
│└ハイドラナイフ改（攻182）
│└デッドリーナイフ（攻224）
│└バウムシュニット（攻280，防20）
│└山刻デンドロネデス（攻350，防30）
│└岭刻ブルトカロデナ（攻364，防40）
└レムナイフ（攻154，睡眠150）
├レムナイフ改（攻168，睡眠190）
│├レムオルニスナイフ（攻224，睡眠220）
││└ガノフィンスパイク（攻252，睡眠240）
││└ハイガノススパイク（攻280，睡眠280）
│└ダーティーバロン（攻224，毒120）
│└ダーティーファアニング（攻266，毒120）
│└ダーティーグラフ（攻322）
└ア・ジダハーカ（攻168，麻痹130）
└ア・ジダハーカ改（攻182，麻痹140）
├アジダル・ハーカス（攻224，麻痹150）
│└アジダル・ハーカス改（攻252，麻痹160）
│└ク・ドルガン（攻294，麻痹170）
│└クドラ・パルガン（攻322，麻痹180）
└王剑シツライ（攻238，雷250）
└王牙剑【折雷】（攻280，雷350）
├真・王牙剑【天赋】（攻322，雷420）
└狱剑リュウリン（攻336）
└狼牙剑【欲狱】（攻364）

ボーンククリ系
ボーンククリ（攻112）
└ボーンククリ改（攻140）
├ボーントマホーク（攻154，火100）
│└ボーントマホーク改（攻168，火120）
│├ペッコチョッパー（攻182，火150）
││└バーンエッジ（攻210，火180）
││├バーンエッジ改（攻238，火200）
│││└イフリートマロウ（攻280，火230）
│││└コロナ（攻308，火260）
│││└コロナ改（攻322，火280）
│││└ゴールドマロウ（攻336，火320）
│││└ゴールドラディウス（攻350，火350）
││└ブラッドタバルジン（攻266，毒180）
││└プレイグタバルジン（攻322，毒200）
││└テイジオタバルジン（攻350，毒220）
│└ラギアソード（攻182，雷150）
│└ラギアソード改（攻210，雷170）
│└ハイラギアソード（攻238，雷200）
│└雷剑ストーム（攻266，雷220）
│└雷迅剑ミカヅチ（攻280，雷240）
│└ネオラギアソード（攻308，雷250）
│└白雷剑ネオディニス（攻322，雷270）
│└冥雷の命剑（攻336，雷280）
│└冥剑エントラル（攻350，雷300）
└ルドロスネイル（攻154，水80）
├ロアルクロウ（攻168，水100）
│└ロアルクロウ改（攻196，水150）
│└ロアルドスクロウ（攻224，水210）
│└アメジストクロウ（攻252，水280）
│└苦剑アメジストレイジ（攻294，水330）
│└苦剑アメジストリム（攻322，水350）
└ドラグロメイス（攻196）
└ドラグロメイス改（攻210）
├ボルボスマッシュ（攻238）
│├咒魂（攻322）
││└黑咒（攻378）

｜｜　└黑咒剑アニマ（攻420）
｜└ギガスクラブ（攻266，防10）
｜　└ギガスクラブ改（攻294，防17）
｜　　└ギガスクラッシュ（攻336，防20）
｜　　　└顽剑ギレオム（攻364，防20）
└ディオスエッジ（攻252，爆破220）
　└ディオスエッジ改（攻280，爆破260）
　　└爆碎の裂剑（攻322，爆破310）
　　　└破岩剑デストルクジオ（攻350，爆破350）

フライペッコ系

フライペッコ（攻294，雷220）
└ライデンペッコ（攻308，水280）

オデッセイブレイド系

オデッセイブレイド（攻294）
└マスタ－オデッセイ（攻336）

セクトセロ系

セクトセロ（攻168）
├セクトウノ（攻182）
｜└セクトセロブラン（攻210，冰170）
｜　└セクトウノブラン（攻252，冰250）
｜　　└セクトドスブラン（攻280，冰320）
└セクトセロベルデ（攻182，麻痹150）
　└セクトウノベルデ（攻210，麻痹210）
　　└セクトドスベルデ（攻238，麻痹260）

タスクギア系

タスクギア（攻168）
└フォッシルギア（攻196）
　└クラニウムラス（攻252）
　　└マインコルカス（攻308）
　　　└オリクロマティア（攻350）

シ－ストライカ－系

シ－ストライカ－（攻196，水100）
└デプスストライカ－（攻224，水150）
　└ルインストライカ－（攻280，水200）
　　└ア－クストライカ－（攻322，水220）
　　　└皇剑ア－クカリオン（攻364，水240）

チュクチュク系

チュクチュク（攻196）
└ヴォガヴォガ（攻252）
　└战轮刀ジャロジャロ（攻322）

凄くさびた片手剑系

凄くさびた片手剑（攻98）
└さびた片手剑（攻98）
　└封龙剑【绝一门】（攻154，龙410）
　　└封龙剑【怨绝一门】（攻168，龙480）
　　　└破龙剑【邪绝一门】（攻182，龙520）

凄く风化した片手剑系

凄く风化した片手剑（攻70）
└风化した片手剑（攻70）
　└祀导器【一门外】（攻196，龙600）
　　└祀导神器【不门外】（攻224，龙700）

峰山小太刀系

峰山小太刀（攻266，龙100）
└小太刀【砂凪】（攻294，龙150）
　└斩只刀【カキツバタ】（攻336，龙180）

煌黑の剑系

煌黑の剑（攻294，龙300）
└煌黑剑アルスタ（攻322，龙360）

インフェルノエッジ系

インフェルノエッジ（攻280，火450）
└其ノ刃ハ曙光ノ如シ（攻294，火500）



ツインダガ－系

ツインダガ－（攻98）
└ツインダガ－改（攻112）
　├デュエルツインダガ－（攻140）
　｜└デュアルトマホ－ク（攻154）
　｜　├デュアルトマホ－ク改（攻168）
　｜　｜├デュアルハ－ケン（攻182）
　｜　｜｜└ハリケ－ン（攻196）
　｜　｜｜　├ハリケ－ン改（攻252）
　｜　｜｜　｜└サイクロン（攻294）
　｜　｜｜　｜　└トルネ－ドトマホ－ク（攻308）
　｜　｜｜　｜　　└タイフ－ン（攻350）
　｜　｜｜　├ディオスライサ－（攻266，爆破170）
　｜　｜｜　｜└ディオスライサ－改（攻308，爆破200）
　｜　｜｜　｜　└爆碎の双刃（攻336，爆破230）
　｜　｜｜　｜　　└破岩双刃アルコバレノ（攻364，爆破270）
　｜　｜｜　└オ－ダ－レイピア（攻238，水70）
　｜　｜｜　　└オ－ダ－レイピア改（攻266，水90）
　｜　｜｜　　　└ホ－リ－セ－バ－（攻294，水110）
　｜　｜｜　　　　└ギルドナイトセ－バ－（攻322，水130）
　｜　｜｜　　　　　└マスタ－セ－バ－（攻350，水150）
　｜　｜└ツインチェ－ンソ－（攻196，雷70）
　｜　｜　└ツインチェ－ンソ－改（攻210，雷90）
　｜　｜　　├ギロチン（攻238，雷110）
　｜　｜　　｜└机神双锯（攻280，雷130）
　｜　｜　　｜　└机神双锯【罗刹】（攻322，雷150）
　｜　｜　　└51式武装棍棒（攻252，防20）
　｜　｜　　　└扑双剑ボッカボッカ（攻280，防25）
　｜　｜　　　　└刚扑剑双ハプルボッカ（攻336，防30）
　｜　└インセクトオ－ダ－（攻168，龙50）
　｜　　└インセクトオ－ダ－改（攻196，龙80）
　｜　　　├インセクトリッパ－（攻238，龙100）
　｜　　　｜└インセクトスライサ－（攻294，龙150）
　｜　　　｜　└甲刃インセクトロ－ド（攻322，龙200）
　｜　　　└チャパラニ－ドル（攻210，麻痹150）

│　　　┗チャパラニ–ドル改（攻252，麻痹170）

│　　　　┗痹针剑チャナパルス（攻308，麻痹190）

┗ジャギットショテル（攻154）

┗ジャギットショテル改（攻168）

┣リ–デルショテル（攻182）

│┗フレイムスト–ム（攻196，火200）

│　┗フレイムスト–ム改（攻238，火230）

│　　┗サラマンダ–（攻252，火260）

│　　　┣ノワルイグニス（攻294，火300）

│　　　│┗炎焰刃イグナトル（攻322，火340）

│　　　┗双极刃スティヒオ（攻322，冰250、火140）

│　　　　┗精灵双刃エレメンタ（攻350，冰360、火150）

┗ツインクルス（攻182，雷100）

┗ツインクルス改（攻224，雷110）

┗雷双剑ツインクルス（攻308，雷130）

┗ネオツインクルス（攻336，雷150）

┗白雷双剑ネオクルス（攻364，雷180）

ボ–ンシックル系

ボ–ンシックル（攻112）

┗ボ–ンシックル改（攻126）

┗チ–フシックル（攻154）

┣ルドロスツインズ（攻168，水120）

│┣ルドロスツインズ改（攻182，水150）

││┣ドロスドロス（攻196，水200）

│││┣ヒドゥガ–（攻252）

││││┗夜天连刃【黑翼】（攻266）

││││　┣ギリ–ダガ–（攻294）

││││　│┗旋风连刃【里黑翼】（攻308）

││││　┗エクリプスダガ–（攻322，毒150）

││││　　┗七星连刃【摇光】（攻350，毒180）

│││┗王双刃ハタタカミ（攻266，雷150）

│││　┗王牙双刃【土雷】（攻294，雷220）

│││　　┣真・王牙双刃【天业】（攻308，雷270）

│││　　│┗冥雷の对剑（攻322，雷310）

│││　　┗狱双刃リュウソウ（攻294，雷200、龙300）

│││　　　┗狼牙双刃【雷狱】（攻336，雷240、龙340）

││┗ガノカットラス（攻210，水230）

││　┗ガノカットラス改（攻238，水270）

││　　┗ガノスマチェ–テ（攻266，水300）

││　　　┣スラスヴェルデン（攻294，水360）

││　　　│┗ヴァッサ–ヴェルデン（攻336，水420）

││　　　┗战扇刃ジェ–ドトス（攻266，眠170）

││　　　　┗战扇舞刃レムジェ–ド（攻280，眠200）

│┗ブラッドウイング（攻182，毒160）

│　┣ブラッドウイング改（攻196，毒200）

│　│┣ヴェノムウィング（攻252，毒250）

│　││┗邪翼刃マガマガ（攻294，毒280）

│　││　┗邪翼刃ンディギギラ（攻322，毒320）

│　│┗ボルトガイスト（攻252，雷200）

│　│　┗双翼刃ギギボルト（攻280，雷270）

│　│　　┗闪雷刃ギギガボルト（攻294，雷300）

│　┗ツインフレイム（攻210，火120）

│　　┗ツインハイフレイム（攻238，火140）

│　　　┗双剑リュウノツガイ（攻308，火160）

│　　　　┗ゲキリュウノツガイ（攻336，火200）

│　　　　　┗コウリュウノツガイ（攻364，火230）

┗スノウツインズ（攻168，冰120）

┣スノウツインズ改（攻182，冰140）

│┗スノウジェミニ（攻210，冰160）

│　┗ニヴルブリザ–ド（攻266，冰180）

│　　┗ニヴルブリザ–ド改（攻294，冰200）

│　　　┣冻刻みブリザレイド（攻322，冰220）

│　　　┗暴风刃クロウエンティ（攻350）

│　　　　┗乱裂きヴィジエレイド（攻378）

┗ブロス（攻252）

┗ブロス改（攻308）

┗ブロス＝マス（攻336）

┗ブロス＝クロス（攻406）

┗ブロス＝ケイオス（攻434）

メルクリオエッジ系

メルクリオエッジ（攻224，水120）

┗ネプチュ–ンエッジ（攻308，水160）

┗海王双刃オセアノス（攻364，水200）

愤怒の双刃系

愤怒の双刃（攻266，龙100）

┗ラ–スプレデタ–（攻322，龙140）

┗ネロ＝ラ–ス（攻364，龙160）

インフェルノ–ヴァ系

インフェルノ–ヴァ（攻252，火400）

┗咎赦ス火天ノ两掌（攻280，火450）

食いしん坊セット系

食いしん坊セット（攻140）

┗シエロツ–ル（攻168）

┗双剑ニ–ルイタメ–ル（攻224，防13）

┗匠双剑ヤ–クアゲ–ル（攻280，防18）

奇面案山子系

奇面案山子（攻168，麻痹200）

┗奇面案山子【朋友】（攻182，麻痹220）

┗奇面案山子【相棒】（攻196，麻痹250）

太古の块系

凄く风化した双剑（攻98）

┗风化した双剑（攻98）

┗封龙剑【超绝一门】（攻168，龙420）

┗封龙剑【真绝一门】（攻182，龙480）

海贼Jエッジ系

海贼Jエッジ（攻224）

┗大海贼Jエッジ（攻308）

大剑



アイアンソ–ド系

アイアンソ–ド（攻336）

┗アイアンソ–ド改（攻384）

┗バスタ–ソ–ド（攻432）

┣バスタ–ソ–ド改（攻528）

┃ ┗バスター-ブレイド（攻624）
┃ ┣ブレイズブレイド（攻672，防12）
┃ ┃┣ブレイズブレイド改（攻768，防16）
┃ ┃┃┣アッパ-ブレイズ（攻1056）
┃ ┃┃┃┗マスター-ブレイズ（攻1200）
┃ ┃┃┗クロ-ムレイザ-（攻1008）
┃ ┃┃ ┗クロ-ムデスレイザ-（攻1152）
┃ ┃┗ブラスウォル（攻912，防20）
┃ ┃ ┣グレンウォル（攻1104，防25）
┃ ┃ ┃┗クラッグクリフ（攻1296，防31）
┃ ┃ ┃ ┗断崖剑ゴアライズ（攻1440）
┃ ┃ ┗ヒドゥンブレイズ（攻864）
┃ ┃ ┗暗夜剑【宵暗】（攻1008）
┃ ┃   ┗无明大剑【苦谛】（攻1104）
┃ ┗41式对飞龙大剑（攻672，水200，防5）
┃ ┗レマルゴルダ-ト（攻768，水280，防10）
┃   ┗レマルゴルゴ-ン（攻1056，水400，防15）
┗荒くれの大剑（攻528）
 ┣族长の大剑（攻576）
 ┃┣族长の大剑【我王】（攻912）
 ┃┗ラギアブレイド（攻624，雷80）
 ┃ ┗ラギアブレイド改（攻720，雷130）
 ┃ ┗ハイラギアブレイド（攻768，雷170）
 ┃   ┣雷剑ラギアクルス（攻864，雷210）
 ┃   ┃┗雷迅剑ラギアクルス（攻960，雷250）
 ┃   ┃ ┗ネオラギアブレイド（攻1104，雷310）
 ┃   ┃ ┗雷皎剑ラギアクルス（攻1248，雷400）
 ┃   ┗王大剑フウライ（攻768，雷250）
 ┃   ┗王牙大剑【黑雷】（攻864，雷300）
 ┃   ┗真・王牙大剑【一天】（攻960，雷400）
 ┃   ┣ガオウ・ガルバルク（攻1008，雷570）
 ┃   ┃┗冥雷の大剑（攻1104，雷630）
 ┃   ┃ ┗冥大剑エンファアルクス（攻1152，雷700）
 ┃   ┗狱大剑リュウカク（攻1104，龙400）
 ┃   ┗狼牙大剑【边狱】（攻1248，龙480）
 ┗ドラグロソ-ド（攻576）
  ┗ドラグロブレイド（攻672）
   ┣ボルボプレッシャ-（攻816）
   ┃┗アウロラルブレイド（攻960，冰350）
   ┃ ┗ノ-ザンライト（攻960，冰450）
   ┃ ┗ノ-ザンクロス（攻1152，冰520）
   ┗ヴァイキングホ-ン（攻768，水250）
    ┗海王剑アンカリウス（攻1008，水450）
     ┗海帝剑エクスカリウス（攻1152，水580）

ボ-ンブレイド系

ボ-ンブレイド（攻384）
┗ボ-ンブレイド改（攻432）
 ┣アギト（攻528）
 ┃┗オオアギト（攻576）
 ┃ ┣レッドウィング（攻720，火160）
 ┃ ┃┣炎剑リオレウス（攻768，火220）
 ┃ ┃┃┗焰剑リオレウス（攻864，火280）
 ┃ ┃┃ ┗ブル-ウイング（攻1008，火340）
 ┃ ┃┃ ┗煌剑リオレウス（攻1104，火400）
 ┃ ┃┃   ┗辉剑リオレウス（攻1248，火520）
 ┃ ┃┗ディオスブレイド（攻912，爆破200）
 ┃ ┃ ┗ディオスブレイド改（攻1008，爆破250）
 ┃ ┃ ┗爆碎の大剑（攻1152，爆破400）
 ┃ ┃   ┗破岩大剑ディオホコリ（攻1248，爆破480）
 ┃ ┣ヴァルキリ-ブレイド（攻672，毒100）
 ┃ ┃┣ジ-クリンデ（攻720，毒120）
 ┃ ┃┃┗ハイジ-クリンデ（攻768，毒160）
 ┃ ┃┃ ┗ティタルニア（攻864，毒200）
 ┃ ┃┃ ┗ブラッシュデイム（攻960，毒240）
 ┃ ┃┃   ┗ア-ルヴリ-ド（攻1056，毒300）
 ┃ ┃┃   ┗ブリュンヒルデ（攻1200，毒380）
 ┃ ┃┗ジ-クムント（攻768）
 ┃ ┃ ┣ハイジ-クムント（攻864）
 ┃ ┃ ┃┗レッドノ-ト（攻1152）
 ┃ ┃ ┗オベリオン（攻1008，龙100）
 ┃ ┃ ┗ペイルカイザ-（攻1200，龙320）
 ┃ ┣ゴ-レムブレイド（攻720）
 ┃ ┃┗刚剑タ-ロス（攻864）
 ┃ ┃ ┗刚断剑タルタロス（攻1344）
 ┃ ┗リュウノアギト（攻720，防10）
 ┃ ┗クオ-ラルホ-ン（攻864，防12）
 ┃   ┗クオ-ラルホ-ン改（攻960，防15）
 ┃   ┗ダブルブロスソ-ド（攻1152，防18）
 ┃   ┗角龙剑タ-リアラ-ト（攻1392，防21）
 ┃   ┗角王剑ア-ティラ-ト（攻1488，防24）
 ┗ドロスボ-ンソ-ド（攻528）
  ┗カタラクトソ-ド（攻624，水100）
   ┗カタラクトブレイド（攻672，水130）
    ┣アイシクルファング（攻768，冰170）
    ┃┗アイシクルファング改（攻912，冰210）
    ┃ ┣グラシュバリエ（攻1152，冰250）
    ┃ ┗ゲイルスパイン（攻960）
    ┃ ┗暴砂剑シムンシアル（攻1104）
    ┃   ┗暴风砂剑シムンサ-ル（攻1152）
    ┗フィンブレイド（攻816，水240）
     ┗水剑ガノトトス（攻864，水300）
      ┣水刃剑ガノトトス（攻1248，水450）
      ┗苍剑ガノトトス（攻912，睡眠300）
       ┗苍刃剑ガノトトス（攻960，睡眠380）

アメジストブレイド系

アメジストブレイド（攻960，毒440）
┗苦毒大剑アメジスト（攻1104，毒580）

ヴォルガベル系

ヴォルガベル（攻624）
┗ヴォルガベル改（攻672）
 ┗ヴォルガッシュ（攻768）
  ┗ヴォルガンツア-（攻816）
   ┗ヴォルガヴァ-チ（攻1008）
    ┗ヴォルガンヒッツエ（攻1152）

レイトウマグロ系

レイトウマグロ（攻672，冰380）
┗レイトウ本マグロ（攻816，冰580）
 ┗瞬间レイトウ本マグロ（攻912，冰730）

リュウノコシカケ系

リュウノコシカケ（攻576，毒400）
┗毒断マッシュロ-グ（攻720，毒600）
 ┗大毒断マッシュロ-ド（攻912，毒990）

煌黑の大剑系

煌黑の大剑（攻864，龙300）
┗煌黑大剑アルレボ（攻1056，龙450）

ベルセルクソ-ド系

ベルセルクソ-ド（攻1152）
┗アングイッシュ（攻1248）
 ┗ネロ＝アングイッシュ（攻1392）

エクリプスブレイズ系

エクリプスブレイズ（攻1056，毒220）
┗七星大剑【巨门】（攻1152，毒280）

インフェルノブレイド系
インフェルノブレイド（攻1008，火600）
┗死神モ灭スル热キ剑（攻1056，火720）

さびた块系
凄くさびた大剑（攻480）
┗さびた大剑（攻480）
┗エンシェントプレ－ト（攻720，龙220）
┗エルダ－モニュメント（攻816，龙300）
┗エタ－ナルグリフ（攻864，龙340）

风化した块系
凄く风化した大剑（攻480）
┗风化した大剑（攻528）
┗エピタフプレ－ト（攻960，龙550）
┗エピタフイディオン（攻1152，龙700）

ホウマノツルギ系
ホウマノツルギ（攻672，防8，雷600）
┗テンマノツルギ（攻1008，防10，雷780）

真・轰断剑系
真・轰断剑（攻1008）





铁刀系
铁刀（攻264
┣铁刀【禊】（攻330）
│ ┗铁刀【神乐】（攻363）
│ ┣チェ－ンブレイド（攻396，雷100）
│ │ ┣ランバラルム（攻528，雷120）
│ │ │ ┣刀锯【雷斩】（攻759，雷150）
│ │ │ ┗王刀ライキリ（攻627，雷150）
│ │ ┗王牙刀【伏雷】（攻660，雷180）
│ │ ┗真・王牙刀【天威】（攻759，雷230）
│ │ ┣冥雷の宝刀（攻792，雷260）
│ │ │ ┗冥刀エンクリシス（攻858，雷300）
│ │ ┗狼牙刀【恶狱】（攻825，龙300）
│ │ ┗冻刃（攻462，冰140）
│ │ ┗冻刃【冰华】（攻561，冰170）
│ │ ┣六花垂冰丸（攻693，冰200）
│ │ │ ┗冰刃【雪月花】（攻792，冰300）
│ │ ┗ヒドゥンサ－ベル（攻594）
│ │ ┗ヒドゥンサ－ベル改（攻627）
│ │ ┗夜刀【月影】（攻660）
│ │ ┣ギリ－サ－ベル0（攻825）
│ │ │ ┗疾风刀【里月影】（攻858）
│ │ ┗エクリプスサ－ベル（攻693）
│ │ ┗七星刀【天枢】（攻726）
│ ┗フロギイソ－ド（攻396，毒200）
│ ┣ポイズンヘケト（攻561，毒240）
│ │ ┗ポイズンディキラ（攻693，毒320）
│ ┗雷刀ジンライ0（攻429，雷120）
│ ┣雷刀ジンライ改（攻495，雷140）
│ │ ┗神雷斩破刀（攻627，雷160）
│ │ ┗天雷斩破刀（攻726，雷180）
│ │ ┗天雷斩破刀・真打（攻825，雷220）
│ ┗ガノスラッシャ－（攻528，水170）
│ ┗ガノスラッシャ－改（攻594，水220）
│ ┗ヴェルデスラッシュ（攻693，水260）
│ ┗ヴェルデスラッシュ改（攻759，水300）
│ ┗翠龙刀ヴェルガリオン（攻792，水360）
┗青熊薙（攻330）
┣青熊薙改（攻396）
│ ┗青熊长笔【留跳】（攻528）
│ ┗断牙太刀（攻627，防8，龙50）
│ ┗断牙太刀【一太刀】（攻693，防12，龙60）
│ ┗刚旋断牙刀【一断】（攻858，防18，龙120）
┗ドラウンポ－ル（攻396，防6，水100）
┗ボアバルディッシュ（攻462，防80，水140）

┣ヴァッサ－ファロス（攻726，防120，水240）
┗ドル－プグレイブ（攻561，毒280）
┗デブリテイトグレイブ（攻660，毒320）
┗アステニアグレイブ（攻759，毒450）

骨刀系
骨刀【犬牙】（攻297）
┗骨刀【豺牙】（攻363）
┗骨刀【狛牙】（攻396）
┣骨刀アナンタ（攻429，麻痹120）
│ ┣骨刀アナンタ改（攻462，麻痹140）
│ │ ┗骨缚刀【カゲヌイ】（攻561，麻痹160）
│ │ ┣魂缚棍【シラヌイ】（攻660，麻痹180）
│ │ │ ┗魂缚棍【アガタマ】（攻759，麻痹210）
│ │ ┗ディアパゾン（攻660，防15）
│ │ ┗ディアパゾン改（攻726，防20）
│ ┗飞龙刀【双火】（攻462，火120）
│ ┣飞龙刀【双炎】（攻660，火200）
│ │ ┗飞龙刀【双红莲】（攻726，火280）
│ │ ┣飞龙刀【银】（攻759，火300）
│ │ │ ┗飞龙刀【椿】（攻825，火320）
│ │ ┗飞龙刀【焰二重】（攻792，火100）
│ │ ┗飞龙刀【八重樱】（攻858，火120）
│ ┗山刈镰（攻495）
│ ┗山刈大镰（攻627）
│ ┗山薙ワイルドハイト（攻726）
│ ┗陆薙グランドフォ－ル（攻825）
│ ┗大陆薙カタストロフ（攻924）
┗ブラッドクロス（攻462，毒80）
┣ブラッドクロス改（攻528，毒100）
│ ┗毒刀カンタレラ（攻627，毒130）
│ ┣ヴァンパイアエッジ（攻759，毒150）
│ │ ┗吸血剑カ－ミラ（攻792，毒240）
│ ┗クリムゾンクロス（攻660，雷50）
│ ┗ロストエデン（攻726，雷70）
│ ┗パニッシュブラッド（攻759，雷100）
│ ┗ギルティ－ロウ（攻792，雷130）
┗フレイムダンサ－（攻495，火120）
┗ヘルフレイムダンサ－（攻627，火150）
┣フラムプリンシパル（攻759，火200）

└スノウセイレーン（攻693，冰120）
　└ヘルセイレーン（攻726，冰280）
　　└グラスディーヴァ（攻759，冰330）

ウインドイーター系

ウインドイーター（攻429）
└ソニックイーター（攻528）
　└ゼファー（攻693）

タチウオノタチ系

タチウオノタチ（攻462，水400）
└鲜刀ハクナギ（攻561，水480）
　└特鲜太刀ウオノカミ（攻627，水540）

南蛮刀系

南蛮刀（攻528，水100）
└南蛮刀【鲛斩】（攻660，水140）
　└业物・九十九牙丸（攻726，水180）

ディオスソード系

ディオスソード（攻561，爆破140）
└ディオスソード改（攻693，爆破180）

└爆碎の大刀（攻792，爆破240）
　└破岩刀ホムラ（攻858，爆破280）

クルーエルペイン系

クルーエルペイン（攻660）
└カラミティペイン（攻792）
　└ネロ＝カラミティ（攻891）

漆黑の爪系

漆黑の爪（攻660，龙290）
└漆黑爪【终焉】（攻726，龙330）

インフェルノソード系

インフェルノソード（攻627，火400）
└炼狱ヲ裁断ス切ッ先（攻693，火500）

铁碎牙系

铁碎牙（攻495）
└铁碎牙D（攻660）

ライトニングワークス系

ライトニングワークス（攻627，雷350）





アイアンハンマー系

アイアンハンマー（攻364）
└アイアンハンマー改（攻416）
　├ウォーハンマー（攻520）
　│└ウォーハンマー改（攻572）
　│　├ウォーメイス（攻676）
　│　│├アイアンストライク（攻780）
　│　││└アイアンストライク改（攻832）
　│　││　├アイアンインパクト（攻936）
　│　││　│└アンヴィルハンマー（攻1092）
　│　││　│　└激锤オンスロート（攻1352）
　│　││　└ガンハンマー（攻884，火100）
　│　││　　└デッドリボルバー（攻1040，火130）
　│　││　　　└バーストリボルバー（攻1300，火180）
　│　│├ガノヘッド（攻832，水210）
　│　││├ガノヘッド改（攻884，水250）
　│　│││└ガノブレイカー（攻1040，水350）
　│　│││　└御头ガノヴェルデ（攻1092，水480）
　│　│││　　└翠水帅ロンペレガーノ（攻1196，水580）
　│　││└仙石槌【响】（攻988，水180）
　│　││　└仙石槌【崩】（攻1040，水210）
　│　││　　└峰山槌モーラン（攻1248，水350）
　│　│└バインドバウンド（攻676，麻痹150）
　│　│　└甲槌ゴグマ（攻780，麻痹200）
　│　│　　└甲槌ゴグマダグマ（攻1144，麻痹220）
　│　├ボルテックハンマー（攻676，雷100）
　│　│└ボルテックハンマー改（攻780，雷140）
　│　│　└ハイボルテック（攻884，雷180）
　│　│　　└雷槌ボルテクス（攻988，雷200）
　│　│　　　└雷迅槌ボルテクス（攻1040，雷230）
　│　│　　　　└ラギオ・ボルテガ（攻1196，雷280）
　│　│　　　　　└雷击锤ラギオボルガ（攻1300，雷320）
　│　└フローズンコア（攻676，冰150）
　│　　└コキュートス（攻832，冰210）
　│　　　└冰铁ハバク（攻1144，冰400）
　└フリントポウク（攻572，火80）
　　├フリントペッコ（攻728，火140）
　　│└ペッコニッション（攻1144，火240）
　　├エレキトリコック（攻832，雷220）
　　│└デンコウペッカ（攻988，雷300）
　　│　└电光槌ライペッカ（攻1092，雷380）
　　├レッドビート（攻728，火120）
　　│└レッドビート改（攻780，火160）
　　│　├火龙碎フラカン（攻936，火200）
　　│　│└苍火锤フラカン（攻1092，火220）
　　│　│　└リオ＝マルステッド（攻1196，火240）
　　│　│　　└苍炎锤リオフロギオ（攻1248，火260）
　　│　│　　　└星碎きプロメテオル（攻1352，火300）
　　│　│　　　　└星灭のスヴァログ（攻1404，火320）
　　│　└ディオステイル（攻936，爆破200）
　　│　　└ディオステイル改（攻1092，爆破240）
　　│　　　└爆碎の破锤（攻1248，爆破300）
　　│　　　　└破岩锤ノヴァアジオ（攻1352，爆破340）
　　└ナアムバド（攻624，麻痹140）
　　　└パラコラァラ（攻676，麻痹170）
　　　　└アルアロタス（攻728，麻痹200）
　　　　　├パラ・ホワユン（攻728，麻痹220）
　　　　　│└パラ・フィオーレ（攻936，麻痹260）
　　　　　│　└パラ・ファンタスティ（攻988，麻痹300）
　　　　　└王槌カミナリ（攻884，雷240）
　　　　　　└王牙槌【大雷】（攻1040，雷280）
　　　　　　　└真・王牙槌【破天】（攻1196，雷350）
　　　　　　　　├狱锤リュウガク（攻1248，龙230）
　　　　　　　　│└狼牙槌【食狱】（攻1352，龙280）
　　　　　　　　└冥雷の战锤（攻1248，雷400）
　　　　　　　　　└冥槌エングレイニル（攻1300，雷460）

ボーンハンマー系
ボーンハンマー（攻416）
└ボーンハンマー改（攻468）
├ロックボーン（攻572）
│└ロックボーン改（攻624）
│　└ユピテルグローブ（攻780）
│　　└剛槌ドボルベルク（攻884）
│　　　├大剛槌ドボルガン（攻1092，防5）
│　　　│└大剛槌ドボルガン改（攻1248，防10）
│　　　│　└大剛槌ドボルケンド（攻1404，防15）
│　　　└ヒドゥンブレイカー（攻936）
│　　　　└ヒドゥンブレイカー改（攻988）
│　　　　　└暗夜槌【常暗】（攻1144）
│　　　　　　└ギリーブレイカー（攻1196）
│　　　　　　　└暴风槌【里常暗】（攻1248）
├ドロスボーンメイス（攻520）
│├ドロスボーンスレッジ（攻572）
││└ドロスボアハンマー（攻624）
││　└水槌ヴォジャノーイ（攻676，水150）
││　　├ローレライ（攻988，水430）
││　　└妖槌ヴェノロア（攻728，毒250）
││　　　└妖槌ヴェノレット（攻988，毒350）
││　　　　└妖毒槌ヴェノロアブル（攻1248，毒460）
│└ドラグロハンマー（攻728，防8）
│　└ドラグロハンマー改（攻832，防10）
│　　├ボルボスクラム（攻884，防15）
│　　│├ボルマルテロ（攻1040，防18）
│　　││└击锤バンプ＝ボルボ（攻1248，防22）
│　　││　└大击锤ボルボダンガー（攻1456，防25）
│　　│└アイスクラッシャー（攻936，冰120）
│　　│　└アイスクラム（攻1040，冰150）
│　　│　　└冰锤アイスボルグ（攻1196，冰200）
│　　│　　　└冰碎锤ボルクレボス（攻1404，冰220）
│　　└ブラスナックル（攻936，防12）
│　　　├震锤ギガス（攻1248，防20）
│　　　│└震击锤グロンド・ギガ（攻1508，防25）
│　　　└メルトナックル（攻1196，火150，防15）
│　　　　└爆锤ジャイガン（攻1352，防17，火200）
│　　　　　└爆炎锤ドジャイガン（攻1508，防20，火250）
└ブルハンマー（攻676）
└ブルヘッドハンマー（攻728）
└ブルタスクハンマー（攻832）

ロブスタンプ系
ロブスタンプ（攻780，睡眠200）
└キングロブスタンプ（攻884，睡眠250）
└ロイヤルロブスタンプ（攻1040，睡眠280）

ガイアスプ系
ガイアスプ（攻624）
└ガイアルク（攻728）
└グレートガイアルク（攻884）
└ノルド＝ガイアルク（攻1144）
└ガイア＝オリジオン（攻1300）

凄くさびた锤系
凄くさびた锤（攻520）
└さびた锤（攻520）
└ブレス・コア（攻728，龙280）
└ラヴァ・コア（攻832，龙310）
└クレスト・コア（攻936，龙330）

风化した锤系
凄く风化した锤（攻572）
└风化した锤（攻572）
└パルセイト・コア（攻1040，龙300）
└パルメテオ・コア（攻1248，龙350）

混沌の锤系
混沌の锤（攻1144）
└カオスラッシュ（攻1248）
└ネロ＝カオス（攻1404）

煌黑の坚锤系
煌黑の坚锤（攻988，龙400）
└煌黑坚锤アルメタ（攻1092，龙450）

インフェルノコア系
インフェルノコア（攻1092，火500）
└始祖ノ炎ヲ抱キシ花（攻1144，火600）

ボルトマルク系
ボルトマルク（攻1196）

狩猎笛



メタルバグパイプ系
メタルバグパイプ（攻414，防8，音色：●●●）
└メタルバグパイプ改（攻460，防8，音色：●●●）
├グレートバグパイプ（攻506，防10，音色：●●●）
│└ヘヴィバグパイプ（攻690，防10，音色：●●●）
│　└ヘヴィバグパイプ改（攻782，防12，音色：●●●）
│　　└フォルティッシモ（攻828，防15，音色：●●●）
│　　　├リンフォルツアンド（攻1012，防15，音色：●●●）
│　　　└王琴トドロキ（攻828，雷200，音色：●●●）
│　　　　├王牙琴【鸣雷】（攻874，雷240，音色：●●●）
│　　　　│└狱琴リュウセイ（攻1058，龙280，音色：●●●）
│　　　　│　└狼牙琴【异狱】（攻1150，龙320，音色：●●●）
│　　　　└ヒドゥントーン（攻920，音色：●●●）
│　　　　　└夜笛【逢魔】（攻966，音色：●●●）
│　　　　　　└エクリプストーン（攻1058，音色：●●●）
├土砂笙【战ノ音】（攻552，音色：●●●）
│└土砂笙【兽ノ音】（攻690，音色：●●●）
│　├土砂笙【严ノ音】（攻920，音色：●●●）
│　│└岩石笙【越ノ音】（攻1104，音色：●●●）
│　│　└岩石笙【驱ノ音】（攻1242，音色：●●●）
│　├アイスキュリン（攻782，冰100，音色：●●●）
│　│└アイスエイジ（攻874，冰160，音色：●●●）
│　│└フロストガリバー（攻1058，冰200，音色：●●●）
│　│　└ジェネラルフロスト（攻1196，冰240，音色：●●●）
│　└アグナディオン（攻828，火190，音色：黄●●）
│　　└フレイムエリオーネ（攻920，火260，音色：●●●）
│　　　└フィアロ・グリーナ（攻1104，火350，音色：●●●）

└トランペッコ（攻460，火200，音色：●●●）
└トランクルペッコ（攻552，火300，音色：●●●）
├トロペクルーパー（攻736，火360，音色：●●●）
│└マニフィコトロンパ（攻920，火420，音色：●●●）
│ └イントロペリアル（攻1012，火480，音色：●●●）
└63式军乐口风琴（攻736，防10，水180，音色：●●●）
└ハプルニクス（攻874，防15，水220，音色：●●●）
└军奏ハプルハモニカ（攻1058，防20，水300，音色：●●●）

ボーンホルン系

ボーンホルン（攻368，音色：●●●）
├ボーンホルン改（攻414，音色：●●●）
│└ハンターズホルン（攻506，音色：●●●）
│ └ハンターズホルン改（攻644，音色：●●●）
│ └ウネリシエルン（攻690，音色：●●●）
│ └ウェルテクスシエルン（攻782，音色：●●●）
│ └クライゼルシュルネ（攻1012，音色：●●●）
└ドラグマ【壹式】（攻552，音色：●●●）
├ドラグマ【贰式】（攻598，音色：●●●）
│├ドラグマ【叁式】（攻874，音色：●●●）
│├グィロスト（攻644，冰150，音色：●●●）
││└グィロティスカ（攻828，冰220，音色：●●●）
││ └グィロ＝フリギドゥス（攻1058，冰340，音色：●●●）
│└ブラスゲニア（攻690，防15，音色：●●●）
│ └ギガスゲニア（攻874，防20，音色：●●●）
│ └巨笛ギガスゲニア（攻1196，防25，音色：●●●）
└ドロスヴォイス（攻506，水120，音色：●●●）
├ドロスヴォイス改（攻644，水150，音色：●●●）
│└ロア＝ルドラ（攻920，水220，音色：●●●）
└クロノヒツギ（攻506，毒260，音色：●●●）
└カゲノヒツギ（攻644，毒320，音色：●●●）
├ヤミノヒツギ（攻1012，毒420，音色：●●●）
└ブラッドコフィン（攻828，麻痹200，音色：●●●）
└ブラッドスクリーム（攻874，麻痹240，音色：●●●）
└ブラッドデスクライ（攻966，麻痹280，音色：●●●）

セロヴィセロ系

セロヴィセロ（攻414，音色：●●●）
├セロヴィウノ（攻460，音色：●●●）
│├セロヴィセロブラン（攻552，冰250，音色：●●●）
││└セロヴィウノブラン（攻736，冰300，音色：●●●）
││ └セロヴィドスブラン（攻920，冰380，音色：●●●）
│└セロヴィセロジョーヌ（攻460，雷300，音色：●●●）
│ └セロヴィウノジョーヌ（攻552，雷460，音色：●●●）
│ └セロヴィドスジョーヌ（攻966，雷480，音色：●●●）
└セロヴィセロベルデ（攻414，麻痹250，音色：●●●）
└セロヴィウノベルデ（攻506，麻痹300，音色：●●●）
└セロヴィドスベルデ（攻690，麻痹340，音色：●●●）
└セロヴィトレスベルテ（攻828，麻痹380，音色：●●●）

ヴァルキリコーダー系

ヴァルキリコーダー（攻552，火150，音色：●●●）
└ヴァルキリコーダー改（攻690，火180，音色：●●●）
└クイーンリコーダー（攻782，火210，音色：●●●）
└サクラノリコーダー（攻1020，火240，音色：●●●）
└サクラノリコーダー改（攻1104，火270，音色：●●●）
└ゴルトリコーダー（攻1150，火300，音色：●●●）
└ルナーリコーダー（攻1196，火330，音色：●●●）

ラギアホーン系

ラギアホーン（攻644，雷120，音色：●●●）
└ラギアホーン改（攻782，雷200，音色：●●●）
└雷笛ヴォルトホーン（攻874，雷240，音色：●●●）
└冥雷の魔笛（攻1150，雷280，音色：●●●）
└冥笛エンフォーラル（攻1196，雷320，音色：●●●）

マギアチャーム系

マギアチャーム（攻552，龙360，音色：●●●）
└マギアチャーム＝ベル（攻644，龙560，音色：●●●）
└マギアリア＝ロッド（攻828，龙600，音色：●●●）

ドヴォンヴァ系

ドヴォンヴァ（攻1012，防15，火100，音色：●●●）
└ドズルヴォンヴァ（攻1196，防18，火130，音色：●●●）
└メルトヴォンヴァ（攻1288，防20，火150，音色：●●●）

ディオスベル系

ディオスベル（攻874，爆破250，音色：●●●）
└ディオスベル改（攻920，爆破300，音色：●●●）
└爆碎の坏铃（攻1150，爆破320，音色：●●●）
└破岩铃イエログラフ（攻1242，爆破350，音色：●●●）

凄く风化した狩猎笛系

凄く风化した狩猎笛（攻506，音色：●●●）
└风化した狩猎笛（攻506，音色：●●●）
└アヴニルオルゲール（攻920，防10，龙300，音色：●●●）
└エターナルオルゲール（攻1058，防15，龙380，音色：●●●）

インフェルノスケール系

インフェルノスケール（攻920，火500，音色：●●●）
└燃ユル终焉ヲ讴ウ翼（攻966，火600，音色：●●●）

ブリッツワークス系

ブリッツワークス（攻598，雷500，音色：●●●）
└ギガブリッツワークス（攻828，雷640，音色：●●●）

长枪



アイアンランス系

アイアンランス（攻161）
└アイアンランス改（攻184）
└セインランス（攻253）
├セインランス改（攻276）
│└ナイトランス（攻299）
│ └ランパート（攻322，防10）
│ └ランパート改（攻345，防15）
│ └バベル（攻391，防20）
│ └エルダーバベル（攻483，防28）
│ └ロストバベル（攻552，防34）
├ドリルランス（攻276，雷100）
│├メガドリルランス（攻414，雷120）

｜｜└ギガドリルランス（攻552，雷140）
｜├レッドテイル（攻322，火180）
｜｜└ヘルファイア（攻368，火200）
｜｜└プロミネンスピラー（攻437，火220）
｜｜├レッドプロミネンス（攻529，火300）
｜｜｜└シルバープロミネンス（攻552，火380）
｜｜｜└ソル=プロミネンス（攻575，火420）
｜｜└ブルーテイル（攻483，火150）
｜｜└ブループロミネンス（攻575，火200）
｜｜└プロミネンスソウル（攻621，火250）
｜└トゥースランス（攻299，冰160）
｜└トゥースランス改（攻391，冰220）
｜└セイバートゥース（攻437，冰270）
｜└シエラシトルラータ（攻506，冰400）
｜└シエラヴァイタリカ（攻529，冰470）
└アズールクレスト（攻276，睡眠100）
├アズールクレスト改（攻322，睡眠150）
｜└グレイトアズール（攻368，睡眠250）
｜└パンデラアズール（攻437，睡眠300）
├アクアンスピア（攻368，水230）
｜└アクアンスピア改（攻391，水260）
｜└ストリームスピア（攻437，水300）
｜├エメラルドスピア（攻529，水340）
｜｜└海流枪エスメラルダ（攻575，水380）
｜└シープソングスピア（攻460，睡眠180）
｜└レクイエムスピア（攻506，睡眠230）
├クルスランス（攻299，雷120）
｜├クルスランス改（攻345，雷150）
｜｜└ハイクルスランス（攻368，雷180）
｜｜└雷枪ドーリス（攻437，雷200）
｜｜└アムピトリイテ（攻483，雷230）
｜｜└ネオクルスランス（攻529，雷250）
｜｜├白雷枪ガイオス（攻598，雷280）
｜｜└冥雷の武枪（攻552，雷350）
｜｜└冥枪エンテルトリア（攻575，雷420）
｜└ベルクスピア（攻322，防14）
｜└ベルクスピア改（攻368，防16）
｜└山冲ハルムベルク（攻460，防20）
｜└ギガベルクコルン（攻552，防25）
｜└山块冲ベルグランデ（攻621，防31）
└シャドウジャベリン（攻299，毒200）
└シャドウジャベリン改（攻368，毒240）
└トキシックジャベリン（攻414，毒290）
├毒枪アイゼルネブラ（攻483，毒440）
｜└邪枪ルーンネブラ（攻506，毒520）
└ヒドゥンスティンガー（攻437）
└暗夜枪【黑雨】（攻483）
└无明枪【集谛】（攻506）
└エクリプスランス（攻529）
└七星枪【天枢】（攻552）

ボーンランス系

ボーンランス（攻184）
└ボーンランス改（攻207）
├ロングホーン（攻230）
｜└ロングホーン改（攻230）
｜├ロングタスク（攻276）
｜｜└クルハスター（攻299）
｜｜└リノハスター（攻345）
｜｜└ブロスホーン（攻437）
｜｜└角枪ディアブロス（攻506）
｜｜├角王枪グレオスホーン（攻667）
｜｜└ブラックテンペスト（攻529）
｜｜└ブラックテンペスト改（攻598）
｜｜└レイジングテンペスト（攻644）
｜├チャク・ムルカ（攻276，麻痹130）
｜｜└チャク・ムルカ改（攻299，麻痹150）
｜｜└チャルク・ムラーカ（攻345，麻痹180）
｜｜└チャルルク・ボスカ（攻414，麻痹240）
｜｜└チャルルク・アドク（攻460，麻痹300）
｜└ラギットランス（攻299）
｜└ラギットランス改（攻368）
｜├削枪ボルボロス（攻414）
｜｜├王枪テンライ（攻460，雷150）
｜｜｜└王牙枪【若雷】（攻506，雷200）
｜｜｜├真・王牙枪【天冲】（攻598，雷260）
｜｜｜└狱枪リュウビ（攻506，龙250）
｜｜｜└狼牙枪【怒狱】（攻598，龙280）
｜｜└クラッシュランス（攻529，冰180）
｜｜└冰枪ボルデンジョルト（攻575，冰200）
｜｜└冰碎枪アークルチカ（攻598，冰230）
｜└スパイラルヒート（攻391，火200）
｜├炎枪アグナコトル（攻460，火290）
｜｜└灼枪ヴァスティアグニ(攻529，火360）
｜└スパイラルアクア（攻460，水150）
｜└水枪アクアコトル（攻483，水180）
｜└大瀑枪アクアヴァルナ（攻529，水210）
├ドロスボーンスピア（攻230）
｜└スパイラルランス（攻253，水110）
｜└スパイラルランス改（攻276，水180）
｜└スパイラルボア（攻299，水200）
｜├ナバルホーン（攻345，水240）
｜｜└グレイトナバルホーン（攻437，水380）
｜｜└ディープクレーロス（攻483，水420）
｜｜└海王锋ナバルエクス（攻506，水520）
｜└ベレーナサイル（攻345，毒150）
｜└ベルナルファード（攻391，毒200）
｜└ベルナルファード改（攻437，毒250）
└ワイルドボーランス（攻276）
└ワイルドボーランス改（攻299）
└猛枪ドスファンゴ（攻345）
└ディオスティンガー（攻414，爆破200）
└ディオスティンガー改（攻506，爆破270）
└爆碎の豪枪（攻575，爆破320）
└破岩枪ブラキディオス（攻598，爆破370）

ブルークレーター系

ブルークレーター（攻276）
└スマルトクレーター（攻299）
└ドゥームクラウン（攻391）
└エテルノクラウン（攻506）
└イディオクラウン（攻552）

悲哀の重枪系

悲哀の重枪（攻506）
└アトロシスタワー（攻575）
└ネロ=アトロシス（攻667）

煌黑の锐枪系

煌黑の锐枪（攻529，龙200）
└煌黑枪アルトラス（攻552，龙300）

インフェルノピラー系

インフェルノピラー（攻460，火500）
└涡巻ク红莲ノ矛盾（攻483，火620）

パラッシュニードル系

パラッシュニードル（攻207，麻痹140）
└パラッシュニードル改（攻276，麻痹270）

└マイティパラッシュ（攻368，麻痹320）

シャークプリンス系

シャ－クプリンス（攻253，水400）

└シャ－クキング（攻391，水500）

└シャ－クカイザ－（攻414，水600）

さびた块

凄くさびた枪（攻230）

└さびた枪（攻230）

└アンドレイヤ－（攻345，龙190）

└ハイアンドレイヤ－（攻391，龙210）

└ネオアンドレイヤ－（攻437，龙250）

太古の块

凄く风化した枪（攻230）

└风化した枪（攻253）

└マテンロウ（攻483，龙240）

└スカイスクレイパ－（攻552，龙320）

ブレインフォックス系

ブレインフォックス（攻345，火210）

└特捜队专用枪【百狐】（攻437，火250）



铳枪

アイアンガンランス系

アイアンガンランス（攻161，炮击：通常1）

└アイアンガンランス改（攻230，炮击：通常1）

├ウルクスキ－（攻253，冰180，炮击：扩散1）

| ├ウルクスレイ（攻345，冰260，炮击：扩散3）

| | └ウルクスラヴィ－ネ（攻506，冰310，炮击：扩散3）

| └フレイムスロワ－（攻322，火210，炮击：放射2）

| └フレイムスロワ－改（攻345，火300，炮击：放射2）

| ├アグナ＝マグマ（攻414，火350，炮击：放射3）

| | └アグナヴルカン（攻483，火410，炮击：放射3）

| | └ケオ・アグナヴルカン，527，火450，炮击：放射4）

| └リキッドスロワ－（攻437，水340，炮击：通常2）

| └アグナ＝アクア（攻506，水390，炮击：通常3）

| └ダム・アグナコルソ（攻552，水430，炮击：通常5）

└スティ－ルガンランス（攻253，炮击：通常1）

├ラギアバ－スト（攻276，雷150，炮击：放射1）

| └ラギアバ－スト改（攻345，雷170，炮击：放射2）

| ├雷铳枪エクスラギア（攻414，雷210，炮击：放射2）

| | └ネオラギアバ－スト（攻460，雷250，炮击：放射3）

| | └白雷铳枪ライオルド（攻529，雷320，炮击：放射4）

| | └白雷铳枪ライオルド改（攻552，雷360，炮击：放射4）

| | └冥雷の铳枪（攻575，雷400，炮击：放射4）

| | └冥铳枪エングルム（攻攻598，雷420，炮击：放射5）

| └ディオスガンランス（攻437，爆破250，炮击：扩散2）

| └ディオスガンランス改（攻506，爆破310，炮击：扩散2）

| └爆碎の铳枪（攻552，爆破340，炮击：放射3）

| └破岩铳枪ズヴォルタ（攻598，爆破380，炮击：放射4）

└讨伐队正式铳枪（攻276，炮击：通常1）

├レッドル－ク（攻345，火150，炮击：放射2）

| ├レッドル－ク改（攻437，火250，炮击：放射3）

| | └クリムゾンル－ク（攻529，火280，炮击：放射3）

| | └シルバ－ル－ク（攻552，龙280，炮击：放射3）

| | └ガンチャリオット（攻575，龙300，炮击：放射4）

| | └エンデ・デアヴェルト（攻598，龙320，炮击：放射5）

| └古代式回转铳枪（攻414，炮击：扩散2）

| └古代式歼灭铳枪（攻506，炮击：扩散3）

| └ジェネシス（攻575，炮击：扩散4）

├近卫队正式铳枪（攻322，炮击：通常2）

| └インペリアルガ－ダ－（攻368，炮击：通常2）

| ├ジェネラルパルド（攻460，炮击：通常2）

| | └アドミラルパルド（攻506，炮击：通常3）

| | └インペリアルオルデン（攻552，炮击：通常4）

| └ヒドゥンガンランス（攻414，炮击：通常3）

| └ヒドゥンガンランス改（攻437，炮击：通常3）

| ├夜铳枪【残月】（攻483，炮击：扩散3）

| | └エクリプスガンランス（攻506，毒150，炮击：扩散4）

| | └七星铳枪【玉冲】（攻529，毒200，炮击：扩散5）

| └ギリ－ガンランス（攻552，炮击：放射3）

| └猛风铳枪【里残月】（攻598，炮击：放射4）

└62式突击铳枪（攻299，防14，水100，炮击：扩散2）

├ソルダ－トアサルト（攻391，防16，水200，炮击：扩散3）

| └マ－シャルウォ－スト（攻529，防18，水260，炮击：扩散3）

└ブレイクショット（攻345，麻痹170，炮击：放射2）

└ブレイクエ－ス（攻368，麻痹220，炮击：放射2）

└ブレイクランアウト（攻483，麻痹240，炮击：放射3）

骨铳枪系

骨铳枪（攻184，炮击：通常1）

├大骨铳枪（攻276，炮击：通常1）

| └龙骨铳枪（攻299，炮击：通常1）

| └ボルボロ－ダ－（攻345，炮击：放射2）

| └ボルボロ－ダ－改（攻391，炮击：放射3）

| ├ボルボロボ－デン（攻506，炮击：放射3）

| | └ロスカシュラム（攻598，炮击：放射3）

| | └ロスカグレモス（攻667，炮击：放射4）

| └ヴァスカクラスタ－（攻414，冰200，炮击：通常3）

| └ヴァスカクラスタ－改（攻437，冰350，炮击：通常3）

| └ロスカトルメンタ（攻483，冰450，炮击：通常3）

| └ロスカアヴァランシ（攻552，冰500，炮击：通常4）

└ジャギィガンランス（攻230，炮击：放射1）

├ジャギィガンランス改（攻253，炮击：放射1）

| └フ－リンガンランス（攻299，炮击：放射2）

| └プリンセスバ－スト（攻345，毒200，炮击：通常3）

| ├プリンセスバ－スト改（攻391，毒250，炮击：通常3）

| | └オルトリンデ（攻460，毒300，炮击：通常4）

| | └クイ－ンバ－スト（攻506，毒380，炮击：通常4）

| └王铳枪ゴウライ（攻437，雷150，炮击：通常3）

| └王牙铳枪【火雷】（攻483，雷170，炮击：通常3）

| ├真・王牙铳枪【震天】（攻621，雷280，炮击：通常4）

| └狱铳枪リュウケツ（攻506，炮击：扩散3）

| └狼牙铳枪【贪狱】（攻621，炮击：扩散4）

└ペッコテイピ－（攻253，火120，炮击：通常1）

└ペッコテイピ－改（攻276，火180，炮击：通常2）

├マリンフィッシャ－（攻368，水200，炮击：放射2）

| └ディ－プフィッシャ－（攻414，水250，炮击：放射2）

│　└ディープオーシャン（攻506，水270，炮击：放射3）
│　└海王枪リヴァイアサン（攻552，水290，炮击：放射3）
│　└海神枪リヴァイアサン（攻598，水310，炮击：放射4）
└ドリームティピー（攻345，火240，炮击：通常3）
└サンダーフェザー（攻368，雷350，炮击：放射3）
└サンダーバード（攻391，雷400，炮击：放射3）
└サンダーアーク（攻506，雷450，炮击：放射3）

アイリューシカ系

アイリューシカ（攻253，麻痹240，炮击：通常2）
└アイリューシカ改（攻322，麻痹280，炮击：通常3）
└福福アイリューシカ（攻368，麻痹300，炮击：通常3）

碎牙炮系

碎牙炮（攻345，防8，龙120，炮击：通常3）
└崩牙炮（攻483，防12，龙180，炮击：通常4）
└峰铳枪ジエン【喷牙】（攻575，防16，龙250，炮击：通常5）

愚欲の铳枪系

愚欲の铳枪（攻529，炮击：放射2）
└暴铳枪グラグリード（攻575，炮击：放射2）
└ネロ＝グリード（攻644，炮击：放射3）

炮モロコシ系

炮モロコシ（攻276，炮击：扩散3）
└炮モロコシ改（攻345，炮击：扩散3）
└大炮モロコシ（攻437，炮击：扩散5）

シルバークラウン系

シルバークラウン（攻253，防10，炮击：通常3）
└ゴールドクラウン（攻391，防15，炮击：通常4）
└プラチナクラウン（攻506，防20，炮击：通常4）

凄く风化した铳枪系

凄く风化した铳枪（攻253，炮击：扩散2）
└风化した铳枪（攻253，炮击：扩散2）
└オベリスク（攻506，龙380，炮击：扩散3）
└デオス・オシリス（攻552，龙420，炮击：扩散4）

インフェルノファナス系

インフェルノファナス（攻460，火500，炮击：扩散4）
└炽烈ナル修罗ニ坠ツ枪（攻506，火620，炮击：扩散5）

斩击斧

ボーンアックス系

ボーンアックス（攻368，强击瓶）
└ボーンアックス改（攻414，强击瓶）
├ボーンスマッシャー（攻460，强击瓶）
│└アサルトアックス（攻552，麻痹瓶）
│├アサルトアックス改（攻598，麻痹瓶）
││└バンカーバスター（攻644，麻痹瓶）
││└バンカーバスター改（攻736，麻痹瓶）
││└バスチオンバスター（攻828，麻痹瓶）
││├ヒドゥンアックス（攻874，毒瓶）
│││└暗夜剑斧【弦月】（攻920，毒瓶）
│││└无明剑斧【灭谛】（攻966，毒瓶）
│││└エクリプスアックス（攻1104，强击瓶）
│││└七星剑斧【开阳】（攻1150，强击瓶）
││└テュランノス（攻1012，灭龙瓶）
││└テラーテュランノス（攻1104，灭龙瓶）
││└业斧グラバリタ（攻1196，灭龙瓶）
│└ボルトアックス（攻598，雷80，强属性瓶）
│└ボルトアックス改（攻690，雷90，强属性瓶）
│└ハイボルトアックス（攻736，雷100，强属性瓶）
│└雷剑斧ヴォルト（攻920，雷120，强属性瓶）
│└雷震剑斧ヴォルト（攻966，雷130，强属性瓶）
│└ネオボルトアックス（攻1104，雷140，强属性瓶）
│├白雷剑斧ラミエル（攻1150，雷320，强属性瓶）
│└冥雷の刚剑斧（攻1196，雷160，强击瓶）
│└冥剑雷斧エンシード（攻1196，雷180，强击瓶）
└青熊斧（攻460，毒瓶）
├青熊斧改（攻506，毒瓶）
│├青熊斧【山块】（攻552，毒瓶）
││└青熊豪斧【山祭】（攻690，毒瓶）
││└ディオスアックス（攻874，爆破220，强击瓶）
││└ディオスアックス改（攻1012，爆破250，强击瓶）
││└爆碎の剑斧（攻1150，爆破280，强击瓶）
││└破岩剑斧エクリクシー（攻1196，爆破300，强击瓶）
│└アンバースラッシュ（攻598，冰120，强属性瓶）
│└アンバースラッシュ改（攻644，冰150，强属性瓶）
│└ゴアフロストアンバー（攻828，冰180，强属性瓶）
│├ゴアゲイルフロスト（攻920，冰320，强属性瓶）
││└ギガゲイルフロスト（攻1012，冰350，强属性瓶）
│└アズライトスラッシュ（攻874，麻痹瓶）
│└ギガゲイルアズライ（攻1012，麻痹瓶）
└ペキスパンダー（攻552，火120，强属性瓶）
└ペキスパンダー改（攻690，火150，强属性瓶）
├クルペキスパンダー（攻736，火170，强属性瓶）
│└モーターバースト（攻874，防10，火200，强属性瓶）
│└モーターバースト改（攻966，防16，火230，强属性瓶）
│└ギガントバースト（攻1012，防26，火250，强属性瓶）
│└ギガントエンケラ（攻1196，防30，火280，强属性瓶）
└スパークルペッコ（攻690，雷170，强属性瓶）
└ボルトペッカー（攻828，雷200，强属性瓶）
└アグリットペッカー（攻1012，雷250，强属性瓶）

ワイルドアックス系

ワイルドアックス（攻460，减气瓶）
├ワイルドアックス改（攻598，减气瓶）
│└グランドダッシャー（攻644，减气瓶）
│├ヘビィディバイド（攻690，减气瓶）
││├ヘビィディバイド改（攻736，减气瓶）
│││└山溃グリュンハルト（攻920，减气瓶）
│││└地割ハルトシュラグン（攻920，减气瓶）
│││└震剑斧ナイノカミ（攻1242，减气瓶）
││└タイラントアックス（攻782，减气瓶）
││├ファイアテンペスト（攻874，火80，强击瓶）
│││├フレイムテンペスト（攻1104，火150，强击瓶）
││││└红莲斧ヘルゼスティ（攻1150，火180，强击瓶）
│││└リキッドストーム（攻966，水80，强属性瓶）
│││└アクアテンペスト（攻1058，水150，强击瓶）
│││└激流斧ヘルシュトロール（攻1104，水200，强击瓶）

｜　｜　　└グランドカオス（攻1012，减气瓶）
｜　｜　　　├タナトスアックス（攻1058，麻痹瓶）
｜　｜　　　｜└デモン（攻1196，麻痹瓶）
｜　｜　　　｜　└ハデス（攻1288，麻痹瓶）
｜　｜　　　└ガイア（攻1344，减气瓶）
｜　└バウンドローラー（攻644，麻痹100，强属性瓶）
｜　　└バウンドローラー改（攻736，麻痹120，强属性瓶）
｜　　　├ヴァーミリンガー（攻874，麻痹150，强属性瓶）
｜　　　｜└红剑斧ヴァーミリオン（攻1058，麻痹180，强属性瓶）
｜　　　└王剑斧ライデン（攻828，雷220，强击瓶）
｜　　　　└王牙剑斧【裂雷】（攻966，雷240，强击瓶）
｜　　　　　└狱狼斧リュウガ（攻1058，龙240，强击瓶）
｜　　　　　　└狼牙剑斧【暴狱】（攻1196，龙260，强击瓶）
└ドロスアックス（攻506，水120，强属性瓶）
　├ドロスアックス改（攻644，水150，强属性瓶）
　｜├スプラックス（攻690，水200，强属性瓶）
　｜｜└魔锁狩（攻736，防8，水230，强属性瓶）
　｜｜　└大魔锁狩（攻828，防12，水270，强属性瓶）
　｜｜　　└天魔锁狩【断鬼】（攻1058，防16，水450，强属性瓶）
　｜└フィンスラッシュ（攻736，睡眠150，强击瓶）
　｜　└フィンスラッシュ改（攻828，睡眠200，强击瓶）
　｜　　└メガプテギオ（攻966，睡眠220，强击瓶）
　└龙姬の剑斧（攻598，毒100，强属性瓶）
　　└龙姬の剑斧改（攻644，毒160，强属性瓶）
　　　└ランドグリーズ（攻736，毒210，强属性瓶）
　　　　└ハイランドグリーズ（攻920，毒240，强属性瓶）
　　　　　└樱剑苍斧（攻1104，毒320，强属性瓶）
　　　　　　└樱剑苍斧【花天】（攻1196，毒360，强属性瓶）

ディーエッジ系

ディーエッジ（攻552，灭龙瓶）
└ディーブレイク（攻598，灭龙瓶）
　└ソルブレイカー（攻644，灭龙瓶）
　　└ソルクラッシャー（攻920，灭龙瓶）
　　　└ヘリオスクラッシャー（攻1012，灭龙瓶）

グリムキャット系

グリムキャット（攻598，麻痹220，强击瓶）
└シュレムカッツエ（攻690，麻痹270，强击瓶）
　└イルフエムフエレス（攻782，麻痹300，强击瓶）

ナバルタスク系

ナバルタスク（攻690，水150，强击瓶）
└グレートナバルタスク（攻1058，水170，强击瓶）
　└海王斧ナバルディード（攻1242，水180，强击瓶）

海贼Jアックス系

海贼Jアックス（攻920，强击瓶）

インフエルノクレスト系

インフエルノクレスト（攻920，火390，强属性瓶）
└暗黑ト赤热ノ剑ト斧（攻1012，火480，强属性瓶）

黑の剑斧系

黑の剑斧（攻920，龙320，强属性瓶）
└ブラックハーベスト（攻1012，龙450，强属性瓶）



轻弩

クロスボウガン系

クロスボウガン（攻104，速射：无）
└クロスボウガン改（攻130，速射：Lv1散弹）
　├クロスブリッツ（攻156，速射：Lv1散弹）
　｜├ハンターライフル（攻221，速射：Lv1散弹）
　｜｜└スナイプシューター（攻247，速射：Lv1散弹）
　｜｜　└デヴァイドスナイパー（攻299，速射：Lv1通常弹，Lv1散弹）
　｜├ボルボバレット（攻182，防10，速射：Lv1散弹）
　｜｜└ボルボバレット改（攻208，防12，速射：Lv1散弹）
　｜｜　└バズルボローカ（攻247，防14，速射：Lv1散弹，Lv2散弹）
　｜｜　　├アウロラフレア（攻273，防16，速射：Lv1散弹，Lv2散弹，冰结弹）
　｜｜　　｜└アヴァランチャー（攻299，防18，速射：Lv1散弹，Lv2散弹，冰结弹）
　｜｜　　｜　└グラシアラハティ（攻325，防20，速射：Lv1散弹，Lv2散弹，冰结弹，Lv1减气弹）
　｜｜　　｜　　└アークティカキャノン（攻351，防22，速射：Lv1散弹，Lv2散弹，冰结弹，Lv1减气弹）
　｜｜　　└ディオスブラスト（攻195，速射：火炎弹，爆破弹）
　｜｜　　　└ディオスブラスト改（攻234，速射：火炎弹，爆破弹）
　｜｜　　　　└爆碎の光弩（攻286，防10，速射：火炎弹，爆破弹）
　｜｜　　　　　└破岩弩バリスタイト（攻338，防12，速射：火炎弹，爆破弹）
　｜└ジャギットファイア（攻143，速射：Lv1贯通弹）
　｜　└バンデットファイア（攻169，速射：LV1贯通弹，Lv1毒弹）
　｜　　└バンデットレイジ（攻208，速射：Lv1贯通弹，Lv1毒弹，Lv1睡眠弹）
　├ロアルスリング（攻143，速射：水冷弹）
　｜└ロアルストリーム（攻182，速射：水冷弹）
　｜　├ロアルフラッド（攻208，速射：水冷弹）

|　|┗メイルシュトロ－ム（攻234，速射：水冷弹，Lv1麻痹弹）
|　|　┗メイルシュトロ－ム改（攻273，速射：水冷弹，Lv1麻痹弹）
|　|　　┣流弩ガノシュトロ－ム（攻338，速射：水冷弹，Lv1麻痹弹）
|　|　　┗ジェイドスト－ム（攻299，速射：水冷弹，Lv1睡眠弹，Lv1水中弹）
|　|　　　┗ジェイドテンペスト（攻325，速射：水冷弹，Lv1睡眠弹，Lv1水中弹）
|　┗チャナガシュ－ト（攻182，速射：Lv2通常弹Lv1麻痹弹）
|　　┗暗红炮（攻208，速射：Lv2通常弹，Lv1麻痹弹）
|　　　┗暗红炮改（攻247，速射：Lv2通常弹，Lv1麻痹弹）
|　　　　┗チェン＝チャングラ－（攻286，速射：Lv2通常弹，Lv1麻痹弹，Lv1水中弹）
|　　　　　┗チャナ＝ガルナ（攻312，速射：Lv2通常弹Lv1麻痹弹，Lv1水中弹）
┣ポイズンギフト（攻169，速射：Lv1散弹，Lv1毒弹）
|┗ポイズンレガシ－（攻195，速射：Lv1散弹，Lv1毒弹）
|　┣イモ－タルバンド（攻260，速射：Lv1散弹，Lv1毒弹）
|　|┗イモ－タルジェイル（攻299，速射：Lv1散弹，Lv1毒弹，Lv2毒弹）
|　|　┗イモ－タルプリズン（攻338，速射：Lv1散弹，Lv1毒弹，Lv2毒弹）
|　┗ブラッティバインド（攻247，速射：Lv1散弹，电击弹）
|　　┗クリムゾンシ－カ－（攻286，速射：Lv1散弹，电击弹）
|　　　┗デッドチェイサ－（攻299，速射：Lv1散弹，电击弹，Lv1麻痹弹）
|　　　　┗グリ－フスペクタ－（攻325，速射：Lv1散弹，电击弹，Lv1麻痹弹）
┣ブリザ－ドカノン（攻195，速射：冰结弹）
|┗ブリザ－ドヘイル（攻221，速射：冰结弹）
|　┗ブリザ－ドタビュラ（攻260，速射：Lv1贯通弹，冰结弹）
|　　┗ダイヤモンドフロスト（攻299，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，冰结弹）
|　　　┗ダイヤモンドクレスト（攻325，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，冰结弹）
┗ヴァルキリ－ファイア（攻182，速射：Lv2通常弹）
　┗ヴァルキリ－フレイム（攻221，速射：Lv2通常弹，Lv1毒弹）
　　┗ヴァルキリ－ブレイズ（攻260，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，Lv1毒弹）
　　　┗ハ－トヴァルキリ－（攻286，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，Lv1毒弹）
　　　　┗樱花の连弩（攻312，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，Lv1毒弹）
　　　　　┗缭乱の対弩（攻338，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，Lv1毒弹）

瓢弹系

瓢弹（攻156，速射：Lv2通常弹）
┗瓢弹【百成】（攻195，速射：Lv2通常弹）
　┗瓢弹【千成】（攻273，速射：Lv2通常弹，Lv1散弹）

雷炮サンダ－クルス系

雷炮サンダ－クルス（攻182，速射：Lv2贯通弹，电击弹）
┗雷炮サンダ－クルス改（攻234，速射：Lv2贯通弹，电击弹）
　┗雷迅炮サンダ－クルス（攻273，速射：Lv2贯通弹，电击弹）
　　┗ネオサンダ－クルス（攻312，速射：Lv2贯通弹，电击弹，Lv1麻痹弹）
　　　┗白雷炮エクレ－ル（攻338，速射：Lv2贯通弹，电击弹，Lv1麻痹弹）

火龙炮系

火龙炮（攻208，速射：火炎弹）
┗业火龙炮（攻247，速射：火炎弹），
　┗凤仙火龙炮（攻286，速射：Lv2通常弹，火炎弹）
　　┗苍火龙炮【炎天】（攻312，速射：Lv2通常弹，Lv1彻甲榴弹，火炎弹）
　　　┗苍火龙炮【烈日】（攻338，速射：Lv2通常弹，Lv1彻甲榴弹，火炎弹）

ベルク－ツ系

ベルク－ツ（攻221，速射：Lv1减气弹）
┗ベルクタウラス（攻273，速射：Lv1减气弹）
　┗ド级弩アルデバラン（攻299，速射：Lv1减气弹）
　　┗猛牛弩【一角】（攻325，速射：Lv1彻甲榴弹，Lv1减气弹）
　　　┗猛牛弩【天角】（攻364，速射：Lv1彻甲榴弹，Lv1减气弹）

吹吹茶釜系

吹吹茶釜（攻169，速射：Lv1毒弹，Lv1麻痹弹，Lv1睡眠弹）
┗吹吹チャガンマン（攻208，速射：Lv1毒弹，Lv1麻痹弹，Lv1睡眠弹）
　┗名器吹吹チャガンマン（攻247，速射：斩裂弹，Lv1毒弹，Lv1麻痹弹，Lv1睡眠弹）

王弩ライカン系

王弩ライカン（攻260，速射：电击弹，斩裂弹）
┗王牙弩【野雷】（攻286，速射：电击弹，斩裂弹）
　┗真・王牙弩【天鼓】（攻312，速射：Lv2散弹，电击弹，斩裂弹）
　　┣ガオウ・バルゾルで（攻338，速射：Lv2散弹，电击弹，斩裂弹，Lv1麻痹弹）

丨 └冥弩エンプロクス（攻364，速射：Lv2散弹，电击弹，斩裂弹，Lv1水中弹）
└狼牙弩【反狱】（攻351，速射：Lv2贯通弹，Lv2散弹，灭龙弹，斩裂弹）
ヒドゥンゲイズ系
ヒドゥンゲイズ（攻247，速射：Lv1贯通弹，斩裂弹）
└夜行弩【枭ノ眼】（攻260，速射：Lv1贯通弹，斩裂弹）
└ギリ–ゲイズ（攻286，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，斩裂弹）
└狂风弩【鹰ノ眼】（攻299，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，斩裂弹）
└エクリプスゲイズ（攻312，速射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，斩裂弹，Lv1毒弹）
イビルマシ–ン系
イビルマシ–ン（攻286，速射：灭龙弹）
└マッドネスグリ–フ0（攻312，速射：灭龙弹）
└业弩ダ–クデメント（攻338，速射：Lv1扩散弹，灭龙弹）
鬼ヶ岛系
鬼ヶ岛（攻195，速射：Lv1彻甲榴弹）
└大鬼ヶ岛（攻221，速射：Lv1通常弹，Lv1彻甲榴弹）
神ヶ岛系
神ヶ岛（攻247，速射：Lv2通常弹，Lv1彻甲榴弹）
└大神ヶ岛【出云】（攻286，速射：Lv2通常弹，Lv1彻甲榴弹）
└大神ヶ岛【神在月】（攻312，速射：Lv2通常弹，Lv1彻甲榴弹，Lv1扩散弹）
ブル–タルレイジ系
ブル–タルレイジ（攻273，速射：LV1贯通弹，LV2贯通弹，LV1毒弹，LV1睡眠弹）



ボ–ンシュ–タ–系
ボ–ンシュ–タ–（攻118，蹲射：Lv1通常弹）
└ボ–ンシュ–タ–改（攻148，蹲射：Lv1通常弹）
└ボ–ンバスタ–（攻192，蹲射：Lv1通常弹，Lv2通常弹）
├青熊筒（攻192，蹲射：Lv1散弹）
丨 └青熊轰筒（攻251，蹲射：Lv1散弹，Lv2散弹，Lv1麻痹弹）
丨 └青熊轰筒【川渔】（攻276，蹲射：Lv1散弹，Lv2散弹，Lv1麻痹弹）
├妃龙炮【远击】（攻207，蹲射：火炎弹）
丨 └妃龙炮【飞击】（攻251，蹲射：火炎弹，Lv1毒弹）
丨 └妃龙炮【姬击】34000（攻296，蹲射：火炎弹，Lv2毒弹）
丨 └后妃龙炮【樱花】（攻340，蹲射：火炎弹，Lv2毒弹）
丨 └后妃龙炮【山樱】（攻370，蹲射：火炎弹，Lv2毒弹）
丨 └后妃龙炮【八重樱】（攻399，蹲射：Lv1贯通弹，火炎弹，Lv2毒弹）
├スレイペンギ–ゴ（攻192，蹲射：冰结弹）
丨 └スレイペンギング（攻236，蹲射：冰结弹）
丨 └ペングルスカイザ–（攻266，蹲射：Lv1贯通弹，冰结弹）
├46式潜伏重炮I（攻207，防8，蹲射：Lv3通常弹，水冷弹）
丨 ├46式潜伏重炮Ⅱ（攻236，防16，蹲射：Lv3通常弹，水冷弹）
丨 丨 └46式潜伏重炮Ⅲ（攻266，防18，蹲射：Lv3通常弹，水冷弹）
丨 丨 └潜炮ハ–プ–ル（攻325，防20，L蹲射：v3通常弹，水冷弹，Lv1毒弹）
丨 丨 └潜壕炮モ–テハプル（攻355，防20，蹲射：Lv3通常弹，水冷弹，Lv1毒弹）
丨 └ガノスプレッシャ–（攻266，防20，蹲射：Lv2贯通弹，水冷弹）
丨 └ガノスプレッシャ–改（攻310，防20，蹲射：Lv2贯通弹，水冷弹）
丨 └ヴェルデパイレ–ツ（攻340，防20，蹲射：Lv3贯通弹，水冷弹，Lv1水中弹）
丨 └キャプテンヴェルデ（攻370，防20，蹲射：Lv3贯通弹，水冷弹，Lv1水中弹）
└トロペクルガン（攻207，蹲射：Lv1散弹，火炎弹）
└トロペクルガン・彩（攻236，蹲射：Lv1散弹，火炎弹）
└ペコキッシュガン（攻251，蹲射：Lv1散弹，火炎弹）
├ペコキッシュサンダ–（攻281，蹲射：Lv1散弹，火炎弹，电击弹）
丨 └パッチペッカ–（攻340，蹲射：Lv1散弹，火炎弹，电击弹）
丨 └ペコヘントパッカ–（攻370，蹲射：Lv1散弹，火炎弹，电击弹）
└ディオスキャノン（攻222，蹲射：火炎弹，爆破弹）

└ディオスキャノン改（攻266，蹲射：火炎弹，爆破弹）
└爆碎の重炮（攻325，防10，蹲射：火炎弹，爆破弹）
└破岩大炮シュライアー（攻384，防12，蹲射：火炎弹，爆破弹）

ズッカカロッツア系

ズッカカロッツア（攻177，蹲射：Lv3通常弹，Lv1睡眠弹）
└クイーンカロッツア（攻222，蹲射：Lv3通常弹，Lv1睡眠弹）
└サンドリヨン（攻281，蹲射：Lv3通常弹，Lv2睡眠弹）

デュエルスタッブ系

デュエルスタッブ（攻251，蹲射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹）
└デュエルスタッブ改（攻281，蹲射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹）
└バズディアーカ（攻310，蹲射：Lv2通常弹，Lv3通常弹，Lv1贯通弹）
└ネロディアーカ（攻370，蹲射：Lv1通常弹，Lv2通常弹，Lv3通常弹，Lv2贯通弹，Lv3贯通弹）
└カーディアーカ（攻414，蹲射：Lv1通常弹，Lv2通常弹，Lv3通常弹，Lv2贯通弹，Lv3贯通弹）

ラギアブリッツ系

ラギアブリッツ（攻222，蹲射：Lv2通常弹，电击弹）
└ラギアブリッツ改（攻251，蹲射：Lv2通常弹，电击弹）
└雷炮ラギアブリッツ（攻296，蹲射：Lv2通常弹，电击弹）
└ネオラギアブリッツ（攻355，蹲射：Lv3通常弹，水冷弹，电击弹）
└白雷炮ブリッツドール（攻384，蹲射：Lv3通常弹，水冷弹，电击弹）
└冥炮エンヴァトーレ（攻414，蹲射：Lv3通常弹，水冷弹，电击弹，Lv2水中弹）

アグナブロウ系

アグナブロウ（攻222，蹲射：Lv1彻甲榴弹，火炎弹）
└アグナブラスター（攻251，蹲射：Lv1彻甲榴弹，火炎弹）
├炎戈铳ブレイズヘル（攻296，蹲射：Lv1彻甲榴弹，Lv2彻甲榴弹，火炎弹）
│└炎戈炮アグナバリスト（攻340，蹲射：Lv1贯通弹，Lv1彻甲榴弹，Lv2彻甲榴弹，火炎弹）
│└炎戈炮アグナコルピォ（攻370，蹲射：Lv1贯通弹，Lv1彻甲榴弹，Lv2彻甲榴弹，火炎弹）
└冻戈铳アヴェルスヘル（攻310，蹲射：Lv1扩散弹，水冷弹，冰结弹）
└冻戈炮カインスヘル（攻355，蹲射：Lv2贯通弹，Lv1扩散弹，水冷弹，冰结弹）
└冻戈炮セト（攻384，蹲射：Lv2贯通弹，Lv1扩散弹，水冷弹，冰结弹）

ヴォル＝ショット系

ヴォル＝ショット（攻251，蹲射：火炎弹，冰结弹）
└ヴォル＝ショット改（攻276，蹲射：火炎弹，冰结弹）
└ヴォル＝バール（攻310，蹲射：火炎弹，冰结弹）
└ギガン＝ショット（攻370，蹲射：火炎弹，冰结弹，灭龙弹）
└ギガン＝バール（攻414，蹲射：火炎弹，冰结弹，灭龙弹）

ブルームスター系

ブルームスター（攻222，蹲射：斩裂弹）
└メテオリト（攻266，蹲射：Lv2贯通弹，斩裂弹）
└ミーティア（攻355，蹲射：Lv2贯通弹，Lv2扩散弹，斩裂弹）

峰山大炮系

峰山大炮（攻296，防16，蹲射：Lv3贯通弹，水冷弹，Lv1减气弹）
└峰山龙炮（攻340，防22，蹲射：Lv3贯通弹，水冷弹，Lv1减气弹）
└灵山龙炮（攻414，防30，蹲射：Lv3通常弹，Lv3贯通弹，水冷弹，Lv1减气弹）

ナバルモービル系

ナバルモービル（攻281，蹲射：Lv1通常弹，Lv1贯通弹，Lv1散弹）
└ナバルフラーテル（攻340，蹲射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，Lv1散弹）
└アークアンセスター（攻384，蹲射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，Lv1散弹）
└皇炮アークアンセム（攻429，蹲射：Lv2通常弹，Lv1贯通弹，Lv1散弹）

海造炮系

海造炮【火刃】（攻251，蹲射：Lv1彻甲榴弹，Lv2彻甲榴弹）
└海造炮【炎刃】（攻310，蹲射：Lv1彻甲榴弹，Lv2彻甲榴弹）
└海造炮【灰烬】（攻370，蹲射：Lv1彻甲榴弹，Lv2彻甲榴弹，Lv3彻甲榴弹）

カブレライトキャノン系

カブレライトキャノン（攻251，蹲射：Lv2贯通弹，斩裂弹）
└メテオキャノン（攻281，蹲射：Lv2贯通弹，斩裂弹）
└ギャラクシーキャノン（攻340，蹲射：Lv2贯通弹，冰结弹，斩裂弹）

王炮ライド系

王炮ライド（攻281，蹲射：电击弹，斩裂弹）
└王牙炮【山雷】（攻310，蹲射：电击弹，Lv1麻痹弹，斩裂弹）

├真・王牙炮【天机】（攻384，蹲射：电击弹，Lv1麻痹弹，斩裂弹）
└狼牙炮【逆狱】（攻399，蹲射：电击弹，灭龙弹，斩裂弹）

ヒドゥンスナイパー系

ヒドゥンスナイパー（攻266，蹲射：Lv1贯通弹，斩裂弹）
└夜炮【黑风】（攻281，蹲射：Lv1贯通弹，斩裂弹）
└ギリースナイパー（攻325，蹲射：Lv3通常弹，Lv1贯通弹，斩裂弹）
└烈风炮【里黑风】（攻340，蹲射：Lv3通常弹，Lv1贯通弹，斩裂弹）
└エクリプスナイパー（攻355，蹲射：Lv3通常弹，Lv1贯通弹，Lv1毒弹，斩裂弹）

ゴッドオブペングルス系

ゴッドオブペングルス（攻340，蹲射：Lv1贯通弹，Lv2贯通弹，冰结弹）

青熊大轰筒【豪腕】系

青熊大轰筒【豪腕】（攻340，蹲射：Lv1散弹，Lv2散弹，Lv1麻痹弹，Lv1减气弹）

恶鬼サエ啼ク怒号ノ炮系

恶鬼サエ啼ク怒号ノ炮（攻444，蹲射：Lv3扩散弹，火炎弹，灭龙弹）





ハンターボウⅠ系

ハンターボウⅠ（攻96，防5，曲射：放散）
└ハンターボウⅡ（攻120，防8，曲射：放散）
└ハンターボウⅢ（攻144，防10，曲射：放散）
├パワーハンターボウⅠ（攻168，防13，曲射：放散）
│└パワーハンターボウⅡ（攻204，防16，曲射：放散）
│├ブレイブハンターボウ（攻252，防16，曲射：放散）
│└ディオスアロー（攻228，爆破100，曲射：爆裂）
│└ディオスアロー改（攻252，爆破120，曲射：爆裂）
│└爆碎の从矢（攻288，爆破160，曲射：爆裂）
│└破岩弓イクサブロド（攻312，爆破200，曲射：爆裂）
├64式连装弓Ⅰ（攻168，水70，曲射：放散）
│└64式连装弓Ⅱ（攻192，水100，曲射：放散）
│└スコルピオダート（攻204，水120，曲射：放散）
│└龙头琴（攻216，防10，水140，曲射：放散）
│└龙头琴【雨呗】（攻252，防10，水170，曲射：放散）
│└龙头琴【水戏】（攻300，防10，水200，曲射：放散）
└クイーンブラスターⅠ（攻180，曲射：集中）
└クイーンブラスターⅡ（攻204，曲射：集中）
└クイーンブラスターⅢ（攻216，曲射：集中）
└ハートショットボウⅠ（攻240，曲射：集中）
└ハートショットボウⅡ（攻276，曲射：集中）
└ハートショットボウⅢ（攻300，曲射：集中）
└月穿ちセレーネ（攻312，火230，曲射：集中）

アルクセロ系

アルクセロ（攻120，曲射：集中）
└アルクウノ（攻132，曲射：集中）
├アルクセロルージュ（攻144，火140，曲射：集中）
│└アルクウノルージュ（攻156，火180，曲射：集中）
│└アルクドスルージュ（攻180，火220，曲射：集中）
│└アルクトレスルージュ（攻216，火260，曲射：集中）
├アルクセロブラン（攻132，冰220，曲射：集中）
│└アルクウノブラン（攻156，冰270，曲射：集中）
│└アルクドスブラン（攻192，冰290，曲射：集中）
│└アルクトレスブラン（攻228，冰300，曲射：集中）
└アルクセロジョーヌ（攻132，雷300，曲射：集中）
└アルクウノジョーヌ（攻144，雷350，曲射：集中）
└アルクドスジョーヌ（攻180，雷370，曲射：集中）
└アルクトレスジョーヌ（攻204，雷390，曲射：集中）

ハララペッコ系

ハララペッコ（攻144，火120，曲射：放散）
└ハラララペッコ（攻156，火160，曲射：放散）
└ハートブレイカー（攻180，火200，曲射：放散）
└ブロークンハート（攻204，火280，曲射：放散）
└ストロングハート（攻264，火350，曲射：放散）

フロギィリボルバーⅠ系

フロギィリボルバーⅠ（攻120，曲射：爆裂）
└フロギィリボルバーⅡ（攻132，曲射：爆裂）
└フロギィリボルバーⅢ（攻144，曲射：爆裂）
└ダーティリボルバーⅠ（攻180，曲射：爆裂）
└ダーティリボルバーⅡ（攻216，曲射：爆裂）
└グルト・ボイゾン（攻288，曲射：爆裂）

スポンギアⅠ系

スポンギアⅠ（攻132，水50，曲射：放散）
└スポンギアⅡ（攻144，水80，曲射：放散）
└スポンギアⅢ（攻192，水100，曲射：放散）
└アメジストギアⅠ（攻204，水120，曲射：放散）
└アメジストギアⅡ（攻228，水140，曲射：放散）
└アミルバハル（攻264，水160，曲射：放散）
└バタルバハル（攻288，水180，曲射：放散）

ボルトアローⅠ系

ボルトアローⅠ（攻180，雷40，曲射：爆裂）
└ボルトアローⅡ（攻216，雷80，曲射：爆裂）
└ハイボルトアロー（攻264，雷90，曲射：爆裂）
└ネオボルトアロー（攻312，雷100，曲射：爆裂）
└白雷弓ボルトクルス（攻312，雷140，曲射：爆裂）

ブロスホーンボウⅠ系

ブロスホーンボウⅠ（攻204，防10，曲射：集中）
└ブロスホーンボウⅡ（攻204，防10，曲射：集中）
└ゲイルホーンボウ（攻288，防10，曲射：集中）
└角王弓ゲイルホーン（攻360，防10，曲射：集中）
└刚角王弓ディアホーン（攻372，防10，曲射：集中）

ビクトリアーラⅠ系

ビクトリア−ラⅠ（攻204，水120，曲射：爆裂）
└ビクトリア−ラⅡ（攻216，水160，曲射：爆裂）
└祈弓ビクトリア（攻264，水200，曲射：爆裂）
└ア−クディオ−サ（攻276，水280，曲射：爆裂）
└皇弓フォルニカ（攻312，水320，曲射：爆裂）

アルカパトラ系

アルカパトラ（攻168，曲射：爆裂）
└アルカオンダ（攻204，曲射：爆裂）
└アルカマハレダ（攻264，曲射：爆裂）

アイスクレスト系

アイスクレスト（攻192，冰180，曲射：放散）
├エ−デルバイス（攻240，冰200，曲射：放散）
│└琥牙弓アルヴァランガ（攻264，冰230，曲射：放散）
└サ−ブルアジャイル（攻252，曲射：集中）
└ファ−レンフリ−ド（攻276，曲射：集中）
└暴砂弓ファルガレイド（攻324，曲射：集中）

ブラスコルダ系

ブラスコルダ（攻264，火50，曲射：放散）
├重弓ヘラギガス（攻288，火80，曲射：放散）
│└剛重弓ギガントマキア（攻324，火100，曲射：放散）
└クロムコルダⅠ（攻264，防20，曲射：爆裂）
└クロムコルダⅡ（攻276，防22，曲射：爆裂）
└钢弓ダイダロブス（攻324，防24，曲射：爆裂）

王弓エンライ系

王弓エンライ（攻228，雷120，曲射：放散）
└王牙弓【稚雷】（攻240，雷140，曲射：放散）
├真・王牙弓【天命】（攻300，雷200，曲射：放散）
└狱弓リュウガン（攻300，龙100，曲射：集中）
└狼牙弓【邪狱】（攻312，龙140，曲射：集中）

ヒドゥンボウⅠ系

ヒドゥンボウⅠ（攻204，曲射：集中）
└ヒドゥンボウⅡ（攻240，曲射：放散）
├暗夜弓【影缝】（攻264，曲射：放散）
│└エクリプスボウ（攻312，曲射：爆裂）
└ギリ−ボウ（攻276，曲射：集中）
└突风弓【里影缝】（攻288，曲射：集中）

漠浪弓系

漠浪弓（攻216，龙180，曲射：放散）
└漠浪弓【砂纹】（攻240，龙250，曲射：放散）
└漠浪弓【丰穰】（攻300，防20，龙280，曲射：放散）

鹿角ノ弹弓系

鹿角ノ弹弓（攻168，曲射：爆裂）
└鹿角ノ刚弹弓（攻228，曲射：爆裂）
└大鹿角ノ破弹弓（攻276，曲射：爆裂）

竹取ノ弓系

竹取ノ弓（攻168，曲射：集中）
└竹取ノ弓【翁】（攻192，曲射：集中）
└竹取ノ弓【迦具夜】（攻216，曲射：集中）

カジキ弓【粗】系

カジキ弓【粗】（攻156，曲射：放散）
└カジキ弓【三枚卸】（攻192，曲射：放散）
└カジキ弓【姿造】（攻252，曲射：放散）

煌黑の强弓系

煌黑の强弓（攻216，龙300，曲射：爆裂）
└煌黑弓アルカニス（攻240，龙350，曲射：爆裂）

インフェルニクス系

インフェルニクス（攻180，火480，曲射：爆裂）
└凤凰ガ体现セシ弓矢（攻192，火560，曲射：爆裂）

冥雷の战弓系

冥雷の战弓（攻300，雷220，曲射：放散）
└冥弓エルクエスタ（攻312，雷270，曲射：放散）

技能

能力上升系

系统	点数	发动技能	效果
攻击	20	攻击力UP【大】	攻击力大幅上升
	15	攻击力UP【中】	攻击力中幅上升
	10	攻击力UP【小】	攻击力小幅上升
	−10	攻击力DOWN【小】	攻击力小幅下降
	−15	攻击力DOWN【中】	攻击力中幅下降
	−20	攻击力DOWN【大】	攻击力大幅下降
防御	20	防御力UP【大】	防御力大幅上升
	15	防御力UP【中】	防御力中幅上升
	10	防御力UP【小】	防御力小幅上升
	−10	防御力DOWN【小】	防御力小幅上升
	−15	防御力DOWN【中】	防御力中幅上升
	−20	防御力DOWN【大】	防御力大幅上升
体力	15	体力+50	初期体力+50
	10	体力+20	初期体力+20
	−10	体力−10	初期体力−10
	−15	体力−30	初期体力−30
火耐性	15	火耐性【大】	火耐性+20
	10	火耐性【小】	火耐性+15
	−10	火耐性弱化	火耐性−10

水耐性	15	水耐性【大】	水耐性+20
	10	水耐性【小】	水耐性+15
	—10	水耐性弱化	水耐性-10
雷耐性	15	雷耐性【大】	雷耐性+20
	10	雷耐性【小】	雷耐性+15
	—10	雷耐性弱化	雷耐性-10
冰耐性	15	冰耐性【大】	冰耐性+20
	10	冰耐性【小】	冰耐性+15
	—10	冰耐性弱化	冰耐性-10
龙耐性	15	龙耐性【大】	龙耐性+20
	10	龙耐性【小】	龙耐性+15
	—10	龙耐性弱化	龙耐性-10

特殊攻击耐性系

系统	点数	发动技能	效果
毒	10	毒无效	不会陷入中毒状态
	—10	毒倍加	中毒所减少的HP增加
麻痹	10	麻痹无效	不会陷入麻痹状态
	—10	麻痹倍加	麻痹的时间加长
睡眠	10	睡眠无效	不会陷入睡眠状态
	—10	睡眠倍加	睡眠的时间加长
气绝	15	气绝无效	不会陷入晕眩状态
	10	气绝确率半减	不容易陷入晕眩状态
	—10	气绝倍加	从晕眩状态恢复过来变得困难
耐泥耐雪	10	泥＆雪无效	不会变成泥人和雪人状态
耐震	10	耐震	不会受到大型怪物引起的震动影响
风压	15	风压【大】无效	不会受到大型怪物引起的风压【大】影响
	10	风压【小】无效	不会受到大型怪物引起的风压【小】影响
水流	15	水流【大】无效	不会受到大型怪物引起的水流【大】影响
	10	水流【小】无效	不会受到大型怪物引起的水流【大】影响
抗菌	10	抗菌	不会陷入因臭气而无法使用道具和沾上碎龙的黏菌的状态
盗み无效	10	盗み无效	道具不会被偷盗
听觉保护	15	高级耳栓	龙吼【大】无效
	10	耳栓	龙吼【小】无效
对防御DOWN	10	铁面皮	不会陷入防御力下降状态
属性耐性	10	属性やられ无效	不会陷入属性异常状态
细菌学	10	バイオドクタ–	同时发动こやし玉名人和抗菌的效果

战斗(剑士)系

系统	点数	发动技能	效果
斩れ味	10	业物	斩味消耗速度减半
	—10	なまくら	斩味消耗速度增加
匠	10	斩れ味レベル+1	斩味加长
刀匠	10	真打	同时发动攻击力UP【大】和斩れ味レベル+1的效果
研ぎ师	10	砥石使用高速化	磨刀的时间变短
	—10	砥石使用低速化	磨刀的时间变长
剑术	10	心眼	攻击不会弹刀
拔刀会心	10	拔刀术【技】	拔刀攻击必为会心一击
拔刀减气	10	拔刀术【力】	切断系武器的拔刀攻击附加打击效果
ガ–ド强化	10	ガ–ド强化	能防御原先不能防御的怪物招数
ガ–ド性能	15	ガ–ド性能+2	防御怪物攻击不容易退后，比ガ–ド性能+1效果更高
	10	ガ–ド性能+1	防御怪物攻击不容易退后
	—10	ガ–ド性能–1	防御怪物攻击容易退后
自动防御	10	オ–トガ–ド	拔刀中自动防御怪物的攻击

战斗(射手)系

系统	点数	发动技能	效果
速射	10	连发数+1	轻弩速射时的子弹+1
装填速度	20	装填速度+3	弩炮的装填动作大幅加快，弓在切换瓶时自动状态
	15	装填速度+2	弩炮的装填动作中幅加快，弓在切换瓶时自动状态
	10	装填速度+1	弩炮的装填动作小幅加快，弓的瓶装填动作加快
	—10	装填速度–1	弩炮和弓的装填动作小幅变慢
	—15	装填速度–2	弩炮和弓的装填动作中幅变慢
	—20	装填速度–3	弩炮和弓的装填动作大幅变慢

反动	20	反动轻减+3	弩炮射击的后座力大幅减少
	15	反动轻减+2	弩炮射击的后座力中幅减少
	10	反动轻减+1	弩炮射击的后座力小幅减少
	—10	反动轻减–1	弩炮射击的后座力小幅增加
	—15	反动轻减–2	弩炮射击的后座力中幅增加
	—20	反动轻减–3	弩炮射击的后座力大幅增加
精密射击	15	ブレ抑制+2	子弹的偏离幅度减小，效果比ブレ抑制+1更高
	10	ブレ抑制+1	子弹的偏离幅度减小
	—10	ブレ抑制–1	子弹的偏离幅度变大
	—15	ブレ抑制–2	子弹的偏离幅度变大，效果比ブレ抑制–1更高
通常弹强化	10	通常弹・连射矢UP	弩炮的通常弹、弓的连射矢威力提升
贯通弹强化	10	贯通弹・贯通矢UP	弩炮的贯通弹、弓的贯通矢威力
散弹强化	10	散弹・扩散矢UP	弩炮的散弹、弓的扩散矢威力提升
通常弹追加	10	通常弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的通常弹
贯通弹追加	15	贯通弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的贯通弹
	10	贯通弹LV1追加	弩炮可以使用LV1的贯通弹
散弹追加	15	散弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的散弹
	10	散弹LV1追加	弩炮可以使用LV1的散弹
榴弹追加	15	彻甲榴弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的彻甲榴弹
	10	彻甲榴弹LV1追加	弩炮可以使用LV1的彻甲榴弹
扩散弹追加	15	扩散弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的扩散弹
	10	扩散弹LV1追加	弩炮可以使用LV1的扩散弹
斩裂弹追加	10	斩裂弹追加	弩炮可以使用斩裂弹
爆破弹追加	10	爆破弹追加	弩炮可以使用爆破弹
强击瓶追加	10	强击ビン追加	弓可使用强击瓶
接击瓶追加	10	接击ビン追加	弓可使用接击瓶
毒瓶追加	10	毒ビン追加	弓可使用毒瓶
麻痹瓶追加	10	麻痹ビン追加	弓可使用麻痹瓶
睡眠瓶追加	10	睡眠ビン追加	弓可使用睡眠瓶
减气瓶追加	10	减气ビン追加	弓可使用减气瓶
爆破瓶追加	10	爆破ビン追加	弓可使用爆破瓶
射手	10	刚弹	同时发动通常弹强化、贯通弹强化和散弹强化的效果

战斗(共用)系

系统	点数	发动技能	效果
スタミナ	10	**ランナ–**	加速奔跑和鬼人状态等耐力消耗速度减半
	—10	钝足	加速奔跑和鬼人状态等耐力消耗速度加快
回避性能	15	回避性能+2	回避时的无敌时间大幅加长
	10	回避性能+1	回避时的无敌时间小幅加长
	—10	回避性能DOWN	回避时的无敌时间变短
回避距离	10	回避距离UP	翻滚回避、后跳和侧移时的移动距离变长
飞距离	10	飞距离强化	正面面对大型怪物时也可以使用飞跃回避，且飞跃距离变长
体术	15	体术+2	翻滚回避、飞跃回避、防御所需的耐力小幅减少
	10	体术+1	翻滚回避、飞跃回避、防御所需的耐力大幅减少
	—10	体术–1	翻滚回避、飞跃回避、防御所需的耐力小幅增加
	—15	体术–2	翻滚回避、飞跃回避、防御所需的耐力大幅增加
纳刀	10	纳刀术	收刀的速度加快
达人	20	见切り+3	会心率+30%
	15	见切り+2	会心率+20%
	10	见切り+1	会心率+10%
	—10	见切り–1	会心率–10%
	—15	见切り–2	会心率–20%
	—20	见切り–3	会心率–30%
特殊攻击	15	状态异常攻击+2	异常属性攻击的蓄积值上升
	10	状态异常攻击+1	异常属性攻击的蓄积值小幅上升
	—10	状态异常攻击–1	异常属性攻击的蓄积值小幅减少
痛击	10	弱点特效	对弱点部位的攻击伤害增加
重击	10	破坏王	部位破坏的伤害累积值上升
溜め短缩	10	集中	大剑、大锤、弓的蓄力时间缩短，双剑、太刀、斩击斧的特有槽增加量变多
	—10	杂念	大剑、大锤、弓的蓄力时间加长，双剑、太刀、斩击斧的特有槽增加量变少
KO	10	KO术	打击武器容易将怪物打成晕眩

减气攻击	10	スタミナ夺取	打击武器削减的怪物耐力增加
本气	15	力の解放+2	受到一定的伤害或和大型怪物对峙一定时间以上时，会心率上升和耐力消耗减慢，效果比力の解放+1更高
	10	力の解放+1	受到一定的伤害或和大型怪物对峙一定时间以上时，会心率上升和耐力消耗减慢
斗魂	15	挑战者+2	怪物发怒时自身能力强化，效果比挑战者+1更高
	10	挑战者+1	怪物发怒时自身能力强化
底力	15	火事场力+2	体力低下时攻击力上升，效果比火事场力+1更高
	10	火事场力+1	体力低下时攻击力上升
	−10	心配性	体力低下时攻击力下降
无伤	10	フルチャ−ジ	满体力时攻击力上升
逆境	10	不屈	第一次力尽攻击力和防御力小幅上升，第二次力尽攻击力和防御力大幅上升
根性	10	根性	一定体力以上受到导致力尽的攻击时令HP剩余1
怒	10	逆鳞	同时发动火事场力+2和根性的效果
爆弹强化	10	ボマ−	爆弹威力上升、爆发类道具的调合成功率提高、爆破属性蓄积值上升
笛	10	笛吹き名人	笛类道具的损坏几率变小，狩猎笛的各种演奏效果时间延长
炮术	15	炮术王	大炮、バリスタ弹、铳的炮击、龙击炮、弩的彻甲榴弹的威力上升，龙击炮的冷却时间减少
	10	炮术师	大炮、バリスタ弹、铳的炮击、龙击炮、弩的彻甲榴弹的威力小幅上升
装填数	10	装填数UP	弩炮&铳枪可装填子弹的最大装填发数+1，弓追加一段蓄力攻击
火属性攻击	15	火属性攻击强化+2	武器的火属性值上升
	10	火属性攻击强化+1	武器的火属性值小幅上升
	−10	火属性攻击弱化−1	武器的火属性值小幅减少
水属性攻击	15	水属性攻击强化+2	武器的水属性值上升
	10	水属性攻击强化+1	武器的水属性值小幅上升
	−10	水属性攻击弱化−1	武器的水属性值小幅减少
雷属性攻击	15	雷属性攻击强化+2	武器的雷属性值上升
	10	雷属性攻击强化+1	武器的雷属性值小幅上升
	−10	雷属性攻击弱化−1	武器的雷属性值小幅减少
冰属性攻击	15	冰属性攻击强化+2	武器的冰属性值上升
	10	冰属性攻击强化+1	武器的冰属性值小幅上升
	−10	冰属性攻击弱化−1	武器的冰属性值小幅减少
龙属性攻击	15	龙属性攻击强化+2	武器的龙属性值上升
	10	龙属性攻击强化+1	武器的龙属性值小幅上升
	−10	龙属性攻击弱化−1	武器的龙属性值小幅减少
属性攻击	10	属性攻击强化	攻击时属性伤害上升
	−10	属性攻击弱化	攻击时属性伤害下降
加护	10	精灵の加护	受到怪物攻击时一定几率减少伤害
	−10	恶灵の加护	受到怪物攻击时一定几率增加伤害
气配	10	隐密	不容易成为怪物的目标
	−10	挑拨	容易成为怪物的目标
こやし	10	こやし玉名人	对大型怪物使用こやし玉时一定可使其换区，调合こやし玉时必定成功
不动	10	金刚体	受到攻击时的硬直动作减小
属性解放	10	觉醒	无属性武器变为有属性

任务关联系

系统	点数	发动技能	效果
运气	15	激运	任务报酬的素材一定几率增加，效果比幸运更高
	10	幸运	任务报酬的素材一定几率增加
	−10	不运	任务报酬的素材一定几率减少
	−15	灾难	任务报酬的素材一定几率减少，效果比不运更高
千里眼	15	自动マ−キング	地图上会自动显示怪物的位置和状态
	10	探知	对怪物投掷了ペイントボ−ル后会显示怪物的具体状态
观察眼	10	捕获の见极め	当怪物可以捕获时小地图上的怪物记号会闪动
捕获	15	捕获名人	捕获怪物时更容易获得较多的报酬，效果比捕获达人更高
	10	捕获达人	捕获怪物时更容易获得较多的报酬
狩人	10	ハンタ−生活	钓鱼、烤肉变得容易，即时不带地图也会显示全体地图
运搬	10	运搬の达人	搬运时移动速度增加，从较高的地方落下搬运物也不会摔坏
耐暑	10	暑さ无效	不会受到炎热天气影响，在熔岩地形上行动时也不会受到伤害
	−10	暑さ倍加	炎热天气导致的体力减少速度加快

耐寒	10	寒さ无效	不会受到寒冷天气影响
	–10	寒さ倍加	寒冷天气导致的耐力减少速度加快
泳ぎ	10	スイマ–	水中的移动速度加快
	–10	カナヅチ	水中的移动速度减慢
酸素	10	酸素无限	在水中活动时的氧气（酸素）槽不会减少
	–10	息継ぎ倍加	在水中活动时的氧气（酸素）槽减少速度加快
水の心	10	水神の加护	同时发动水流【大】无效、酸素无限和スイマ–的效果
燃鳞	10	燃鳞	小狗龙和毒怪龙幼虫不敢接近，飞虫容易接近
采配	10	奇面王の采配	奇面族的攻击力、防御力和耐力回复速度上升
号令	10	奇面王の呼び声	当奇面族潜入地中回复时，使用动作（アクション）菜单里的“かけごえ”可马上让其回复，但只限一次

回复·道具系

系统	点数	发动技能	效果
回复量	10	体力回复量UP	回复道具效果上升
	–10	体力回复量DOWN	回复道具效果减少
回复速度	15	回复速度+2	体力槽红色部分的回复速度大幅加快
	10	回复速度+1	体力槽的红色部分的回复速度加快
	–10	回复速度–1	体力槽的红色部分的回复速度减慢
	–15	回复速度–2	体力槽的红色部分的回复速度大幅减慢
气力回复	10	スタミナ急速回复	耐力的回复速度加快
	–10	スタミナ回复迟延	耐力的回复速度减慢
广域	20	广域+2	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实时同区域的同伴获得相同效果
	10	广域+1	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实时同区域的同伴获得相同效果，但效果只有正常的一半
效果持续	10	アイテム使用强化	持续系的道具效果时间延长
	–10	アイテム使用弱化	持续系的道具效果时间缩短
高速设置	10	罠师	使用陷阱时速度加快
食事	15	早食い+2	使用道具时速度加快
	10	早食い+1	吃肉时速度加快
	–10	スロ–ライフ	吃肉时速度减慢
腹减り	15	腹减り无效	耐力的上限不会减少
	10	腹减り半减	耐力的上限的减少速度减慢
	–10	腹减り倍加【小】	耐力上限的减少速度加快
	–15	腹减り倍加【大】	耐力上限的减少速度大幅加快
食いしん坊	15	拾い食い	まんぷく+使用食用系道具时随机增加耐力上限
	10	まんぷく	增加耐力上限的道具效果上升
肉食	10	お肉大好き	吃生肉相当于熟肉的效果，吃熟肉获得短时间的强走效果
调合成功率	15	调合成功率+45%	调合成功率+45%
	10	调合成功率+20%	调合成功率+20%
	–10	调合成功率–10%	调合成功率–10%
	–15	调合成功率–20%	调合成功率–20%
调合数	10	最大数生产	调合结果数量有浮动的道具必定是最大值

采取系

系统	点数	发动技能	效果
采取	15	采取+2	采集点的采集次数变多，效果比采取+1更高
	10	采取+1	采集点的采集次数变多
	–10	采取–1	采集点的采集次数变少
高速收集	10	高速收集	剥取、采集、捕虫、挖矿时的动作加快
きまぐれ	15	神のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ–メラン、笛等道具的损坏几率大幅减小
	10	精灵のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ–メラン、笛等道具的损坏几率减小
	–10	恶灵のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ–メラン、笛等道具的损坏几率增加
	–15	恶魔のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ–メラン、笛等道具的损坏几率大幅增加
剥ぎ取り	15	剥ぎ取り达人	剥取次数+1、剥取附加刚体效果
	10	剥ぎ取り铁人	剥取附加刚体效果
护石王	10	お守りハンタ–	挖护石时一定几率可一次挖到2个
ハチミツ	10	ハニ–ハンタ–	采取蜂蜜时一次可采到2个

其他

系统	点数	发动技能	效果
胴系统倍加	无	胴系统倍加	胴装备的技能点数翻倍

烧录卡新闻站

栏目主持：酶洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）

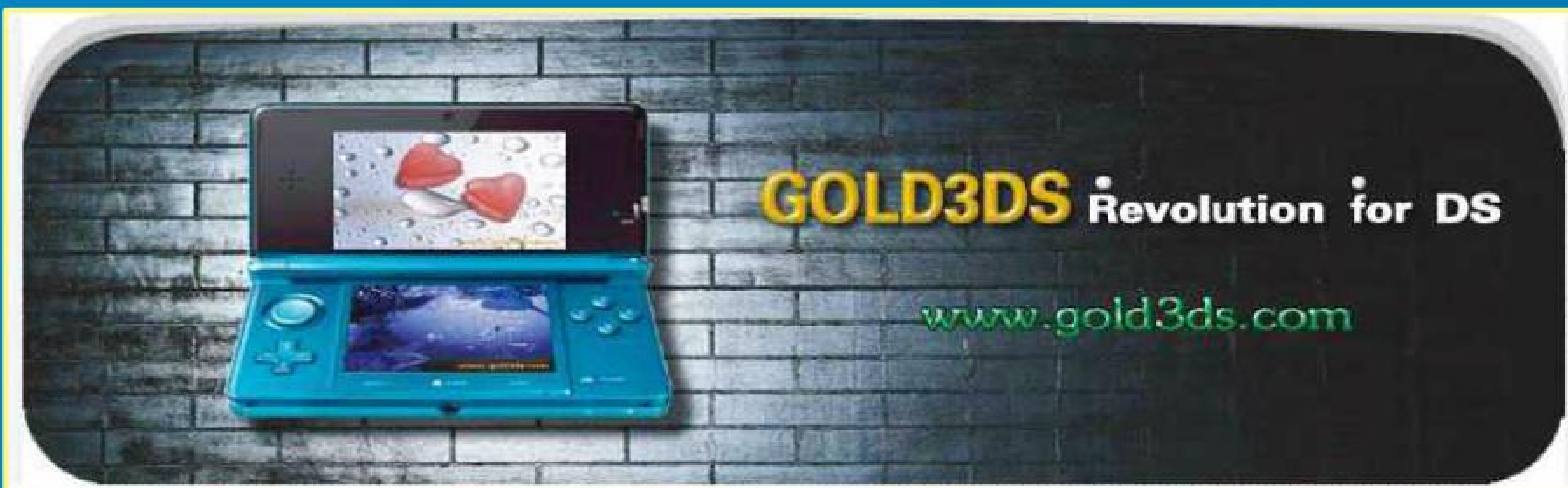
3DS破解已成功搞定，两款烧录卡新年蓄势待发



▲欧版的《超级马里奥3D大陆》已经被LGC成功DUMP，目前LGC一共DUMP出12款3DS游戏。

随着去年年末3DS主机上的大作频发，越来越多的玩家开始关注对应3DS主机的烧录卡将会在何时问世。现在，这个问题已经有了比较清晰的答案，今年的前两个月将会是首批3DS烧录卡降临的确切日期。根据国内一些渠道商的消息，目前有两款支持3DS游戏的烧录卡将会在今年上市。一款是几个月前介绍过的由国外玩家开发的首款3DS烧录卡Crown3DS，现在此烧录卡已经进入到了量产阶段，预计会在2012年的前两个月投放到市场，不过因为Crown3DS小组目前的研发进度只有70%，所以Crown3DS烧录卡出厂搭载的固件是无法直接运行3DS游戏的。Crown3DS小组承诺等到3DS的破解工作彻底完成后就会放出相对应固件，届时玩家可以通过固件升级的方式让Crown3DS玩到3DS游戏。此前Crown3DS小组透露的整体进度是烧录卡在2011年末上市，今年的1月放出对应的3DS游戏固件，但现在因为一些状况，进度有所延迟，不过我们还是可以相信Crown3DS小组会在这两个月给玩家一个交待的。另外一款烧录卡则是在去年12月中旬透露将会支持3DS游戏的GOLD3DS。对于此款烧录卡目前掌握的信息量较少，厂商仅表示会在今年1月更新发布支持3DS游戏运行的固件，此前GOLD3DS是作为支持3DS主机的NDS烧录卡推出的。

另外，对于初期3DS烧录卡运行3DS游戏的具体方式，现在也已经有了比较明确的答案。可以确定因为破解的不彻底性，烧录3DS游戏想要像NDS时代那样直接把游戏ROM拷贝到microSD卡里就能直接运行几乎是不可能的。因为很多接口并没有做好的关系，首批的3DS烧录卡仅能采取一张卡烧录一个游戏的方式，且电脑上还需要安装对应的应用程序将ROM传输到烧录卡上才行，这和169辑曾透露的“盗版性质的3DS烧录卡”如出一辙。当然厂商有没有能力在固件放出前将接口做好、改变烧录卡方式目前还不好说，但初期的破解十有八九将会是这样了。接下来的一两个月就让我们静静期待3DS烧录卡的正式降临吧。届时《掌机王SP》也将会在第一时间对烧录卡做出评测。

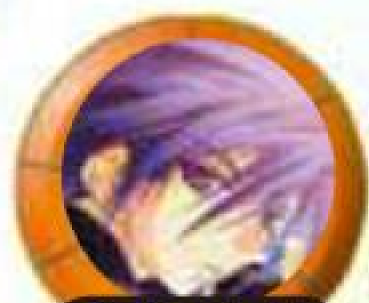


▲GOLD3DS实际是由国内厂商制作开发的。



随着PSV的发售，以及3DS全面取代NDS市场，新的一辑“掌机市场扫描”对当前国内主机以及周边配件报价种类作出了适当增减，若同学们有需要了解其他主机或周边配件的报价，欢迎通过邮件或者回函表进行反馈，小编会尽量满足大家的要求的（不要想歪哦……）。

栏目主持
酷洛洛



新年来了，先祝各位读者新年快乐。随着PSV港版的发售，之前的日版也回落到2200～2400左右的水平，现在日版PSV 3G版+4G记忆卡大概2600元左右的水平，价格还是有下降的空间的，未入手的也不必急着入手，毕竟现在也没什么很好的大作。之前有传闻说组装的卡已经有出来了，看来Sony的防盗技术还不是一般的差（T_T）。港版PSV方面，Wi-Fi版大概要2600元～2800元，3G版要接近3000元，其实港版就是贵在一个可以在香港保修（谁叫日版出来那么多死机的问题，把人都吓怕了）。而且3G版支持国内SIM卡，但部分主机升级后，可能会出现SIM卡识别不了的情况，解决方法为拆机放电，不过动手能力不过关的玩家不推荐哦，或者等下一个版本固件的更新就可以解决这个问题了。

3DS方面，凭着之前众多大作的持续热卖，加之众多单位已经发出年终奖，笔者身边的众多朋友已经一跃成为3DS（怪物）猎人（笔者泪奔……）。

最后说一句，1月下旬就是农历新年了，配件厂家和运输都会放假，届时无论配件还是主机均会有升幅，想要恢复到较合理的水平至少也要等到3或者4月份，所以如果各位计划买主机，看好价格就要出手了，之后的春节假期就可以爽了（^_^）。



正如前期国内很多玩家和商家期待的那样，由于PSP打下的群众基础，PSV发售之后销售势头喜人，虽然初期在价格上不断波动，但是在上游供货商的控制之下，元旦期间PSV的单机价格在2500元左右，而且市场上多以日版为主。原本以为，或者说玩家们期待的港版主机套装因为赶上香港地区的圣诞季，货源有限所以价格也就水涨船高（需要特别说明的是这个“高价”并非是大陆的JS故意炒作，某种程度上来说他们和玩家一样都是高价的承担者，而且和玩家比起来多出了不小的风险），比如说主机＋4GB卡＋《未知海域 黄金深渊》＋收纳包＋贴膜的套装在国内市场的零售价普遍在3800元左右，比官方定价高出了足足三分之一。完稿时正好赶上元旦假期结束，而当晚港版套装的的批发价就一下子来到了3000元左右。首发后一直缺货的存储卡比主机价格先一步正常化，4GB、8GB的价格分别在230元和300元，由于没有专用的存储卡基本上就无法使用主机的多项功能，因此这笔钱在购机时怎么也省不了。游戏方面，热门的《未知海域 黄金深渊》和《真・三国无双 NEXT》港版，日版都在500元以上，剩下的则是400元左右，其中《山脊赛车》、《终极漫画英雄对卡普空3》在元旦后会大幅降价（甚至比PSN购买下载还便宜），感兴趣的玩家最好再等一等。

这里真心建议想在近期购机的玩家一定要在春节前入手，最好就是1月中旬，因为虽然零售商节日大多营业，但是作为上游的批发商来说年是要过到正月15的，在这之前会大规模地出货，价格也是十分厚道，每年这个时间段也是零售商囤货的时间，而且由于春节未到，价格往往也更加实惠。而对于等压岁钱的学生朋友来说就比较为难了，倒不如期末考试考出好成绩，向家里说明市场情况提前预支比较好（笑）。



各位读者朋友们新年快乐，在这里给大家拜个早年。去年过年时的主角是3DS，今年则无疑是PSV了，相信不少心急的朋友都已经早早入手了，还没存够钱的则可以等着拿压岁钱，总之希望大家都早日加入PSV的玩家大军。

PSV的价格日版现在基本已经稳定下来了，目前的情况是日版比较划算，Wi-Fi版价格大概是2300元左右，而且货源充足。港版的话现在比较常见的是同捆版，价格大约是3200元左右，单独的3G版价格大约2900元，想买港版的朋友建议再等等。PSV才刚上市，破解的苗头就出来了，目前已经有消息放出，利用PSV自带的PSP模拟器可以运行MD游戏，说不定不久就可以运行ISO了。

PSP终于快要退出历史舞台了，但是目前的销量还是很不错的，毕竟价格相当便宜，真可以算得上是白菜价了，不到1000块的价格，还不用花高价买正版游戏，对于学生一族还是很友好的。

回头看看3DS，为了对抗PSV，今年1到3月可是大作不断，所以买3DS也还是比较值得的，而且3DS价格比较便宜，批发价大约1200元左右，连配套周边一起大概不到1400元就能搞定，如果有喜欢《生化危机》、《铁拳》、《怪物猎人》等游戏的玩家，可以考虑下3DS。另外现在有一批《SD高达G世纪 3D》的限定版3DS套装，要收藏的粉丝可千万别错过，价格大约是2500元左右。

配件方面，由于PSV的上市，市场自然加入PSV的专用记忆卡，记忆卡分别有4G、8G、16G、32G四种不同容量，价格也从160元到1000元不等，现在买的好处是不会买到组装货，坏处是价格比较贵，所以到底买多大容量的大家还是自己斟酌一下比较好。PSP和3DS的配件则依然没有什么变化。

话说3DS上市已经快一年了，国内普及率还是相当低啊，PSP随处可见，3DS想擦个身还得预约，相当不给力，希望能在今年好好努力一把吧。



▲目前网上流传的PSV运行MD模拟器视频截图。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为“元”，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	PSP go	PSP-3000	NDSi	NDSi LL	MSD（8G）	MSD（16G）	MSD（32G）
广州	掌电堂	1220	1250	900	1000	1150	1450	90	135	240
北京	绿洲电玩	1200	1280	900	950	870	900	80	110	200
上海	易玩客栈	–	1350	1000	1000	1000	–	80	150	280
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1200	1300	1050	1050	1050	1050	90	140	200
安徽合肥	贝贝电玩	1100	1180	1100	1250	950	1050	80	120	200
广西南宁	光派电玩	1200	1300	1050	1200	980	1050	90	150	250
四川成都	新亚电玩	1200	1300	950	1000	1000	1100	80	150	230
福建厦门	玩高数码电玩	1250	1350	1050	1000	800	900	130	180	260
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1300	950	1000	850	900	80	140	220
江苏苏州	哇靠电玩	1190	1290	980	980	980	1280	88	138	228
山西太原	逸豪电玩	1350	1450	1050	990	1050	1050	70	120	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV（Wi-Fi）	PSV（3G）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	掌电堂	2500	2650	200	390	–	–
北京	绿洲电玩	2500	2800	230	300	550	750
上海	易玩客栈	2550	3000	200	380	620	–
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	2500	3100	230	380	750	–
安徽合肥	贝贝电玩	2450	2750	240	400	700	1100
广西南宁	光派电玩	2600	3100	250	420	650	1150
四川成都	新亚电玩	2400	2900	160	300	580	1000
福建厦门	玩高数码电玩	2500	2800	200	400	600	900
浙江杭州	江城博晶电玩	2250	2450	200	350	590	950
江苏苏州	哇靠电玩	2480	2680	190	350	580	1080

硬件短消息

栏目主持 酷洛洛

大概是因为过年的原因，近期PSV的价格起伏甚是厉害。几经考虑之下，笔者拿下了港版的《未知海域 黄金深渊》3G版套装，外加《终极漫画英雄对卡普空3》。比较而言，套装还是很划算的，里面送了一大堆配件，包括包包、腕带、卡带收纳盒甚至连贴膜都有。其实，通过PSN购买游戏更划算，价格比起购买实体版游戏便宜不少，而且操作也很方便。估计以后网络销售游戏将会成为主流。下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出

文 就爱360

3DS保护包

品名：Carrying Case
种类：保护包
出品：AmazonBasics
对应机种：3DS
官方价格：——

以人气动画《世界名作剧场》为主题的3DS保护包发售啦。包包外表印有可爱的角色图案，包括ラスカル、アメディオ、バロン、パトラッシュ，他们剧场中的人气角色哦。包包外部采用了特殊的材质，可以防止划痕和污垢。包包内部结构设计合理，除了能放入3DS主机外，还能放入两张游戏卡带、一支触控笔等小配件。







NDS套装

品名：NDS Gaming Accessory Kit
种类：套装
出品：jWIN
对应机种：NDS
官方价格：43.62美元

3DS发售将近1年了，但配件厂商也没忘记NDS用户，毕竟NDS的保有量还是非常大的。这款套装整体白色，特别适合与白色的NDS主机配对。套装内包含的配件不少，包括保护包、触控笔、清洁布、腕带以及车载充电器等等。配件的做工也是很精细的，如果你是新购机玩家，不妨考虑买一套吧。



PSV屏幕贴膜

品名：スクリーン保护フィルム（指纹防止光泽タイプ）
种类：贴膜
出品：エレコム
对应机种：PSV
官方价格：735日元

购买PSV之后，同学接着计划入手的无疑是一张PSV专用贴膜。该贴膜针对PSV屏幕设计，能恰好的将屏幕完全覆盖。贴膜质地较硬，能很好地保护屏幕。如果在贴的过程中产生气泡，可以很容易地挤出去。贴膜透明度也很好，能让玩家清晰地看到游戏画面。产品还有一绝，那便是有指纹防护功能。即使你玩很长时间，屏幕仍能保持清爽，不会留下讨厌的指纹。



便携蓝牙音箱

品名：BeatTubes portable powered bluetooth speakers
种类：音箱
出品：Newbie Gaming
对应机种：PSV
官方价格：——

PSV内置了蓝牙模块，所以可以通过蓝牙设备来播放音乐。这款便携蓝牙音箱是专为PSV、iPhone等设计的。音箱可以通过蓝牙接收音乐信号，并播放出来。音箱的体积虽小，但高音清晰、低音浑厚，音质比起PSV自带的喇叭要好不少。而且，你还可以将两个音箱对起来，形成长筒，方便外出携带。





PSV支架

品名：クレードル
种类：支架
出品：SCEI
对应机种：PSV
官方价格：2800日元

索尼赋予了PSV5英寸的特大号的屏幕。很多人拿到PSV后，第一感觉就是屏幕怎么比PSP大了这么多。如此大的屏幕，自然不能浪费，看电影是很棒的选择。这时，你就需要一款支架产品了。产品上有凹槽，将PSV放入后，会呈60度角倾斜。但遗憾的是无法调节倾斜角度。产品的背部有电源接口和音响插口，不会妨碍PSV充电，同时还能接入小型音箱，让你在PSV的5寸OLED上欣赏美美的大片。






PSV整体贴膜

品名：全体保护フィルム
种类：贴膜
出品：デイテルジャパン
对应机种：PSV
官方价格：600日元

你肯定不喜欢刚买的PSV过几天就伤痕累累了吧？那给它一个全面的保护吧。这款贴膜不仅包含前方触摸屏的贴膜，还包括背触板贴膜，能将PSV的前面包括按键附近以及后面整体保护起来。贴膜的透明度很高，不会影响正常游戏。即使新手也能轻松粘贴。另外，产品还附带了屏幕擦，方便用户清洁屏幕。





2011

掌机游戏年鉴

文 掌机王全体编辑 美编 sienna

年鉴阅读说明

游戏中文译名

游戏原名

信息栏

上列从左往右依次为：游戏发行厂商、游戏类型、游戏发售日、游戏人数
下列从左往右依次为：游戏售价、推荐玩家年龄、对应周边情况

本年鉴精选了2010年发售的220款热门掌机游戏介绍，其中黑色框内的为PSP游戏介绍，粉色框内的则为NDS游戏介绍。每款游戏的介绍篇幅在180～190字之间。

沙加3 时空的霸者 影或光

サガ3时空の霸者　Shadow or Light

Square Enix	RPG	2011年1月6日	1人
5980日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8

已通关

NDS

本作是GB平台《沙加3》的重制版，作为“沙加3部曲”的完结篇沿用了NDS版2代的引擎。主人公们进行了一场穿越时空、拯救未来的壮阔冒险。游戏中的角色没有等级设定，能力会在战斗中即时成长，除了前作就有的种族、连携和升华系统外，三种时间驱动装置不仅与剧情紧密相关，也在战斗中起到丰富战术的作用。根据时间点数的不同，发生事件时可选择的对话项目也会出现差异，而最后能够导向的结果也截然不同。



推荐度（满分为10分）

是否通关

如果你已将该游戏通关，则可在“已通关”后的框内打上“✓”

游戏画面

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	类型	简写	类型
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作角色扮演游戏	RAC	竞速游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MUG	音乐游戏	STG	射击游戏
TPS	第三人称视角射击游戏	TAB	桌面游戏

年鉴索引

沙加3 时空的霸者 影或光

サガ3时空の覇者　Shadow or Light

Square Enix	RPG	2011年1月6日	1人
5980日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8 已通关

NDS

本作是GB平台《沙加3》的重制版，作为“沙加3部曲”的完结篇沿用了NDS版2代的引擎。主人公们进行了一场穿越时空、拯救未来的壮阔冒险。游戏中的角色没有等级设定，能力会在战斗中即时成长，除了前作就有的种族、连携和升华系统外，三种时间驱动装置不仅与剧情紧密相关，也在战斗中起到丰富战术的作用。根据时间点数的不同，发生事件时可选择的对话项目也会出现差异，而最后能够导向的结果也截然不同。



异世纪传说 携带版

Another Century's Episode Portable

NBGI	ACT	2011年1月13日	1～3人
6279日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

有着ACT版《机战》别称的“《异世纪传说》系列”首次登陆PSP平台，游戏中玩家可以使用各机器人动漫作品中的代表性机体转战于各个战役。相比之前的系列，本作最大的改变就是采用纯任务制，同一级别的任务不分先后，玩家可以按照个人的喜好或者根据难易度来选择要挑战的任务，同时任务中还有设有各种各样的隐藏任务和分支任务。完成任务后，根据玩家在战斗中的表现可以获得相应的ACE点数，ACE点数除了可以用来购买新机体外，也能用来强化机体。



怪兽破坏者 加强版

怪兽バスターズ パワード

NBGI	ACT	2011年1月20日	1～3人
5040日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6 已通关

NDS

如果世界出现怪兽，却少了奥特曼，那人类该怎么办？本作就是让玩家扮演保卫地球和平的宇宙保卫队，为执行任务前往宇宙各个行星调查，与巨大的怪兽展开作战。作为前作的加强版，游戏大幅增加了收录怪物、地图舞台与任务的数量。另外游戏还特别为多人联机进行强化，例如三人专用的载具“动力越野车”等，不仅可以在地势崎岖的星球上高速移动，还能使用车上的搭载飞弹等武器攻击怪物。



王国之心 梦中诞生 最终混合版

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX

Square Enix	RPG	2011年1月20日	1～3人
6090日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 10 已通关

PSP

作为《梦中诞生》的强化版，本作采用了英语语音+日文字幕，讲述了索拉获得键刃前的故事。键刃大师派遣的三名弟子是可操控角色，玩家可以分别使用他们来体验不同的故事。各场景均忠实还原了迪士尼世界，玩家既可用近战类角色腾挪跳跃，也能以法师系角色咏唱华丽的远程法术，通过简单的按键即可打出精彩的战斗。相比原版主要追加了新剧情“机密篇章”、贴纸收集簿、新牌面指令、新D-Link、新战斗风格等，并有多个隐藏BOSS供人挑战，极限模式的难度更大幅提升了耐玩度。



维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言

ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と滅びの予言～

NBGI	S·RPG	2011年1月20日	1人
5229日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 9 已通关

PSP

本作移植自PS2平台颇受好评的同名作品。游戏独特的战斗系统非常庞大，阵型、职业、属性、状态、特性、必杀技等要素都融合其中，使得战斗极富战略性。友情、恋爱、结婚、生子以及道具成长则让游戏的在养成方面也同样耐玩。长达百年的征战非常考验玩家的宏观掌控能力，通关后还会开启难度与耐玩度并存的编年史模式。移植版追加了十余种全新的事件，并有20名来自“《传说》系列”的人气角色客串登场。



我爱僵尸

ぞんびだいすき

Chunsoft	ACT	2011年1月20日	1～4人
5040日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8 已通关

NDS

这是一款很具创意的动作游戏，玩家要率领被人类迫害的僵尸，夺回被抢走的各种关键道具，完成农场的复兴。操作完全由触控笔完成，通过划动、围圈等动作让僵尸前往城市，或消灭所有敌人，或找到特定道具。完成关卡后可获得作物种子，将它们种在农场里成长为僵尸的食料，把僵尸向玩家希望的方向育成。除了正统过关模式外，玩家还可以通过联机与朋友一起挑战巨大BOSS，或进行对抗性的5人足球赛。通过以后还有两种难度升级模式，令游戏更具挑战性。



付丧神物语

つくものがたり

Furyu	RPG	2011年1月27日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

本作是Furyu公司在PSP平台上制作的第一款作品。游戏讲述了因为偶然的事件而变得能够看见妖怪的主人公石神优斗，加入修艺馆高校的对妖怪机构“妖对策室”，与同伴们一起解决世间妖怪关联事件的故事。游戏的进程分为对话冒险部分与战斗部分。对话冒险部分需要玩家扮演石神优斗，在修艺馆高校进行探索，收集情报，寻找“凭代”和“言灵”，将这两者组合起来就能召唤出各种各样的“付丧神”。而战斗部分则需要将付丧神召唤出来，与妖怪进行战斗。



混沌思绪 热恋亲亲

CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!

5pb.	AVG	2011年1月27日	1人
5040日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

5Pb.（现已合并为Mages）“妄想科学AVG”系列《混沌思绪》的续作。本作中玩家依然扮演主角西条拓巳，与具有相同特殊能力的6位少女再次相遇，展开一连串恋爱欢乐剧。游戏通过前作中独创的“妄想扳机”系统，可以通过现实与妄想的判断，控制事件的发展，本作还加入了新角色艾琳·欧洁尔。另外该游戏与其他AVG不同的地方，在于故事刚开始6名女主人公对拓巳的好感度已经达到最高，一开始就能随心所欲地与她们展开甜蜜的生活。



灵感解谜 马克思威尔的奇妙笔记

ヒラメキパズル マックスウェルの不思议なノート

推荐度 8

Konami	PUZ	2011年1月27日	1人
3980日元	全年龄	无对应周边	

已通关

NDS

本作是在北美大受好评的《创意涂鸦》的日文版，画面卡通简朴，游戏拓展性高。系统会对玩家设置出各种场景，玩家要通过拼写单词召唤出对应的过关角色或道具。游戏收录词汇多达两万，同时支持英语和日语两种输入方式，很考验玩家的想象力。比如当需要前往高处时，玩家可以拼写日语“ハシゴ”或英语“ladder”，对国内玩家而言是寓教于乐的学外语游戏。游戏还收录了Konami公司的著名角色，比如高岭爱花、藤崎诗织、阿鲁卡多等，亲和力进一步提升。



魔法禁书目录

とある魔术の禁书目录

推荐度 7

角川Games	FTG	2011年1月20日	1～3人
6279日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

本作是电击文库人气轻小说《魔法禁书目录》所改编的同名游戏，游戏中玩家可操作来自原作的人气角色展开激烈的对战。游戏的模式一共有三种，分别是对CPU的“对战模式”，选择角色进行原作剧情的“故事模式”以及通过PSP的通信功能进行最大两人对战或协力游戏的“通信对战模式”。对战的规则基本为1对1，除了直接操作的主要战斗角色外，玩家还需要选择一名专门担任战斗辅助的搭档角色，战斗中可以呼出搭档进行辅助攻击或体力回复等支援行动。



天降之物f 梦幻季节

そらのおとしもの フォルテ Dreamy Season

推荐度 7

角川书店	AVG	2011年1月27日	1人
6090日元	15岁以上	无对应周边	

已通关

NDS

由原作漫画改编而来的高人气动画“《天降之物》系列”登陆NDS平台。本作选择的故事背景为动画第二季《天降之物f》，男主角智树要前往他所在的空美町各处与各个角色进行会话，并与伊卡洛斯、妮姆芙与阿斯特蕾亚等万能天使们展开互动交流。通过剧情中的选择项可以获得经验值，并以此提升各项能力。根据提升能力的差别分为几种不同的类型，类型不同时与万能天使们互动交流的内容也会有所区别，万能天使们做出的反应也会有变化。



我的妹妹哪有这么可爱 携带版

俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポータブル

推荐度 7

NBGI	AVG	2011年1月27日	1人
6804日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

由人气轻小说及动漫改编的AVG。讲述高中生男主角恭介，因发现品学兼优的妹妹高坂桐乃喜欢美少女游戏而卷入“人生商谈”的漩涡中。游戏的流程以剧情部分和商谈部分交错进行，剧情部分与一般的文字AVG类似；商谈部分则需要对女生们进行吐槽，企图说服对方从而改变剧情走向。游戏最大的特点是采用了“Live 2D”立绘成像技术，可以将一般的2D立绘，通过矢量形变实现类3D建模的多边形效果，犹如动画般生动。



喧哗番长5 汉之法则

喧哗番长5～汉の法则

Spike	A・AVG	2011年1月27日	1～2人
5229日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

《喧哗番长》系列第五部作品，游戏以四代的舞台为背景，讲述了转校生在不良少年中制霸的故事。本作在系统上进行了大幅强化，除了保留系列传统的喧哗系统外，还增加了全新的反击模式和小弟系统。游戏内容相比较前作有所增加，全新的外传模式和打工模式让游戏有了更多的可玩要素。除此之外还大幅增加自定义道具，保留了系列所有的必杀技，再加上通关后的隐藏要素，整体的游戏时间高出前作整整一倍以上。



战场的女武神3

战场のヴァルキュリア3

SEGA	S・RPG	2011年1月27日	1人
5800日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 9 已通关

PSP

系列正统第三作，是一款沿用了大受好评的半即时战斗系统的战棋游戏。玩家扮演的主人公克鲁特遭人陷害而被贬谪到无名部队担任军官，指挥这个问题多发而又充满个性的幕后部队与帝国对抗。本作放弃了二代的任务制推进方式，取消了单个兵种分开升级的训练方式，转而按能力分类，并且简化了兵器制作。主要角色能消耗SP发动专用角色技，新追加的“习得桌面”系统让玩家能事先查看各兵种的潜在能力。二周目追加的大量断章进一步提升了耐玩度，剧情比前作也强化了不少。



白骑士物语 携带版 教义战争

白骑士物语 －episode.portable－ ドグマ・ウォーズ

SCE	RPG	2011年2月3日	1～4人
4980日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 5 已通关

PSP

本作的战斗方式采用自定义指令，和家用机版大同小异，玩家需要在准备阶段将习得的各种技能或魔法指令按照自己喜欢的顺序进行排列，在正式战斗时就需要依靠这些指令来对敌人发动进攻。游戏通过完成任务来推进流程，不过本作的主线任务数量很少，并且游戏的剧情只和主线任务挂钩，这导致本作在剧情的描述上显得比较薄弱。游戏在战斗方面的表现实在不尽人意，战斗画面整体偏灰，拖慢现象严重，有明显的赶工痕迹。



超时空要塞 三角开拓者

マクロストライアングルフロンティア

NBGI	ACT	2011年2月3日	1～2人
5229日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSP

PSP上《超时空要塞》改编作品的第三作。在前两作基础上加入了《剧场版 超时空要塞 虚空的歌姬》以及《超时空要塞Ⅱ》的剧情、角色与机体。本作的特点在于加入用于培养自创角色的学园模式。玩家自建角色后会与《超时空要塞 边境》的角色们一同在美星学院进行学习，随着故事的发展进行训练、出击战斗以及与角色们发展剧情。而战斗方面游戏也作出了不少改进，例如多目标导弹修正为可以同时锁定同一名敌机，整体系统变得更为完善。



龙珠改 究极武斗传

ドラゴンボール改 アルティメット武斗传

推荐度 7 已通关

NBGI	ACT	2011年2月3日	1～2人
5040日元	全年龄	无对应周边	

NDS

本作是继《龙珠Z 舞空烈战》后，在NDS上推出的“龙珠”动作对战游戏，有别于前作的战斗系统，游戏的基本攻击分为弱、强、投技三类，彼此呈相克关系，如何活用相克关系攻击对手就成为了取胜关键。另外本作在必杀描写方面也十分忠原作，如“龟派气功”、“元气弹”等招式都会在游戏中一一出现，而且当能量槽蓄满后，NDS下屏就会显示“七龙珠”的标记，这时只需轻松一点，就能够直接使出必杀技，非常方便。



逆转检察官2

逆转检事2

推荐度 10 已通关

Capcom	AVG	2011年2月3日	1人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

NDS

《逆转检察官2》与前作一样，是以御剑怜侍为主人公，在案件现场进行调查取证，并锁定凶手的推理型游戏。游戏主要的推进方式是在现场对可疑物件进行调查，掌握蛛丝马迹，使其成为破案的关键。对不肯合作的证人要用“逻辑棋盘”套取情报，从对手的态度上揣摩心理，进退得当地诱导话题，最终让说溜嘴的对手乖乖缴械投降。对决阶段中御剑要从对方作出的证言中找到与证据品产生矛盾之处，以此作为突破口，揭破虚伪的证言，将真相公诸于世。



薇欧蕾特的工作室 古拉姆纳多的炼金术士2 深蓝的回忆

ヴィオラートのアトリエ～グラムナートの炼金术士2～群青の思い出

推荐度 8 已通关

Gust	RPG	2011年2月3日	1人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

本作是“《古拉姆纳多的炼金术士》系列”的第二作于PSP上的重制版。主人公薇欧蕾特拒绝了双亲将她带去大城市的要求而固执地留在了卡洛特村。争执到最后，双亲给了薇欧蕾特三年的时间，要她展示出自己能够单独生活的证据。薇欧蕾特向旅行的炼金术士学到了炼金术，并在卡洛特村办起了一个“炼金术店”。重制版最引人注目的新增要素是增加了3名原创的全新角色——菈比斯、奈奈美与苏菲亚，而且追加了有关她们的剧情与结局。



电击学园RPG 维纳斯十字架 特别版

电击学园RPG Cross of Venus SPECIAL

推荐度 7 已通关

Ascii Media Works	RPG	2011年2月10日	1人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

NDS

本作是之前在NDS平台登陆的《电击学园RPG 维纳斯十字架》特别版，是为纪念“电击文库”创刊15周年而制作的特别企划作品。游戏讲述名为“绝梦”的敌人率领的谜之组织企图改变“电击文库”的世界，而主人公则会和夏娜、大河、茵蒂克丝等轻小说中出现的角色一起保护“电击文库”的世界。特别版除了对地图进行了重制和修改，还加入了部分新剧情，另外还重录了多达40名角色的高音质配音，非常厚道。



世界传说 光明神话3

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3

推荐度 8

NBGI	RPG	2011年2月10日	1人
6279日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

和PSP上前两作一样，玩家扮演的主人公从天而降，同时失去所有的记忆。被卡侬诺发现的你加入了“《传说》系列”主人公们所属的公会，并与他们一起接受公会的各种委托。人物方面，本作新加入了《心灵传说》和《圣恩传说》等一众主角，而战斗部分新增“光明疾驱”的系统，发动时可以摆脱传统的连击规律，AP招式不再受到“特技→秘技→奥义”的限制，且使用术时无须咏唱，让战斗更加爽快。另外本作借助PSP前两作的存档，还可以开启特殊道具和任务。



游戏王5D's 世界冠军赛2011 超越连锁

游☆戏☆王 5D's WORLD CHAMPIONSHIP 2011 OVER THE NEXUS

推荐度 7

Konami	TAB	2011年2月14日	1～4人
5250日元	全年龄	无对应周边	

已通关

NDS

“《游戏王5D's 世界冠军赛》系列”的最新作，游戏依然以动画《游戏王5D's》为主要故事背景，玩家化身为原创人物，与不动游星、杰克·阿特拉斯、十六夜秋、龙亚、龙可等来自动画的角色在新童实野市进行冒险。新作更新了游戏中收录的卡牌，加入“OCG”卡以及“决斗终端”卡牌包，玩家可以用新卡构建出更强力的牌组。另外这次的教学模式也更加完善，加入了卡组诊断以及对CPU战的建议功能，即使是初学者也能很快上手。



薄樱鬼 随想录 DS

薄樱鬼 随想录 DS

推荐度 6

Idea Factory	AVG	2011年2月17日	1人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

NDS

本作是一款以幕末为背景，描写主人公和新选组战士之间爱情的女性向恋爱AVG。作为PS2平台同名游戏的移植版，本作结合NDS的特性进行了调整，增加了需要使用触控笔的操作的功能“回忆的碎片”、“薄樱鬼纪行”等等，同时完整收录《薄樱鬼》连载小说，增加队员语音剧情简介。玩家作为主角在游戏中的行动和队员们的会话等都会推动故事的前进，从而开启新的故事，最后迎来和各个角色的结局。



神曲奏界 放学后

神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール

推荐度 6

Prototype	AVG	2011年2月17日	1人
2940日元	15岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

本作是PC平台的人气电子小说《神曲奏界》后续作品的移植版，游戏讲述的是在和“叹息的异邦人”战斗结束后，主人公一行的日常和校园生活的故事。这次的移植版不但追加了全新的特殊事件图片，而且全部角色都将全语音演出，部分角色更是换上了大牌声优。除此之外，PSP版和PS2版都还有各自的独特要素，PSP版不但强化了记录的读取速度让游戏变得更顺畅外，还追加了新的CG，更是可以将游戏中的所有CG图片当做壁纸来使用。



SD高达G世纪 世界

SDガンダム ジージェネレーション ワールド

推荐度 9

NBGI	SLG	2011年2月24日	1人
6090日元	全年龄	无对应周边	

已通关

PSP

本作是与Wii版同时发售的"《G世纪》系列"正统续作。游戏采用和前作《G世纪 战争》相同3D纸片贴图技术，并配合丰富的语音，带给掌机玩家前所未有的视觉享受。游戏收录的作品多达50部，并一改系列以作品为单位的故事模式，采用原创故事内容，将"高达"中所有作品背景融合成一个世界去展开。而战斗系统方面游戏也作出了调整，如前作中只有战舰单位才能使用的多目标武装，在本作中扩展到特定机体也能够使用。



梦幻之星 携带版2 无限

ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

推荐度 8

SEGA	RPG	2011年2月24日	1～4人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

本作是《PSO》十周年纪念作品。作为《梦幻之星 携带版2》的资料篇，导入了新种族、转生以及无限任务。高手向新种族暗人类与剧情方面有重要的关联。新增的无限难度下会出现200级以上的怪物，敌人的AI得到提高，使得战斗更加需要技巧。追加武器装备总数达到了3000种以上。转生系统能让角色达到50级上限的职业技能，随着职业等级的上升还会出现更多的实用性职业技能。在线模式比前作更流畅，极少出现延迟等问题。



维他命XtoZ

VitaminXtoZ

推荐度 6

Idea Factory	AVG	2011年2月24日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

本作是将人气女性向AVG《维他命X》以及《维他命Z》整合起来的合集作品，因此可攻略角色总数达到了24人。作为合集，游戏中也不乏新要素，如《维他命X 进化 加强版》大获好评的"MOTTO・Xpression"加入到本作之中，角色的表情会根据台词的语境和场合而作出丰富的变化，更为角色们加入了新的服装。游戏还提供了欣赏历代OP的观赏模式，该模式中玩家也可以把自己喜欢的角色Q版形象组合成属于自己的PSP壁纸。



遥远的时空中5

遥かなる時空の中で5

推荐度 6

Koei Tecmo Games	AVG	2011年2月24日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

原Koei旗下女性向AVG"《遥远的时空中》系列"，向来以"穿越过去"为主题。在本作中，游戏一改前作以平安时代作为异世界的背景，采用幕末时代作为女主角穿越时空的舞台。现实世界的普通女高中生的莲水有希，因一次意外被带到幕末时代，为了拯救陷入危机的异世界及现代世界，有希决定肩负起命运的考验。游戏里玩家可以与历史中真实存在的幕末志士展开互动，另外还会有游戏的原创角色登场，与玩家展开一场超越时空的幕末恋爱冒险。



超级街头霸王Ⅳ 3D

スーパーストリートファイターⅣ 3D Edition

推荐度 8

Capcom	FTG	2010年2月26日	1～2人
4800日元	12岁以上	对应邂逅通信	

已通关

3DS

本作是人气格斗游戏《超级街霸4》的3DS版，游戏保留了原作的绝大部分内容，35名角色一个也不少，人物招式也没有丝毫的删减。为了弥补3DS的按键过少问题，游戏的操作方式被分为了LITE和PRO两种，其中PRO就和家用机版操作一样，除了6个基本攻击键外，还能将触摸屏设定为指定的按键组合，如三拳同按、中拳+中脚等等，而LITE则是专门对应初学者的操作，不但能够设定按键组合，还可以设定必杀技指令，通过点击下屏必杀技可一键发出。



飞跃！泡泡龙3D

とびだす！パズルボブル 3D

推荐度 7

Square Enix	PUZ	2010年2月26日	1人
4980日元	全年龄	无对应周边	

已通关

3DS

本作比起于1994年发售的原版有了不少的变化，通常模式没有了时间限制，并且还搭配了新手用的辅助线，让玩家可以体验到轻松消除方块的爽快感；对应时间的挑战模式中则取消了辅助线，高手可在这个模式中练习技术。另外，游戏在系统上也有进化，在消除泡泡后，右下角的槽就会增长，增长到一定程度后会提供特殊的泡泡给玩家使用；一次性消除6个以上的泡泡时还会触发奖励时间，在限定时间内消除泡泡后可以获得大量的额外分数。



巨龙之战3D

コンバット オブ ジャイアント ダイナソー3D

推荐度 6

Ubisoft	ACT	2011年2月26日	1人
5040日元	全年龄	对应邂逅通信	

已通关

3DS

本作是一款恐龙题材的ACT，游戏以1亿5千万年前的侏罗纪世纪为舞台，玩家需要操作自己的恐龙在各种各样的关卡中探索，并打倒其他的对手君临侏罗纪世界的顶点。游戏的流程由探索和战斗两个部分组成，探索过程中玩家会遇到不少挡路的障碍，这时需要活用恐龙的能力突破后才能继续前进。当遇到其他恐龙时就会进入战斗部分，战斗为一对一的形式，战斗的规则很简单，用尽一切办法把对方的HP削减为0就能获胜。



雷顿教授与奇迹假面

レイトン教授と奇迹の假面

推荐度 10

Level-5	AVG	2011年2月26日	1人
5980日元	全年龄	对应邂逅通信/无意识通信	

已通关

3DS

本作讲述了一个时间带跨越了18年的故事，玩家可以从本作中了解到雷顿年轻时的故事。游戏整体难度不高，流程中需要解决的关键谜题数量也不多，加上游戏全程穿插了大量高素质的动画来表现剧情，让整个游戏过程一气呵成。本作的谜题种类比较丰富，难度和前几作相比略低，对应日语假名的谜题数量有所下降。迷你游戏和小金币收集等要素依旧存在，不过本作的迷你游戏创新不足，老玩家可以找到似曾相识的感觉。



任天狗+猫

nintendogs+cats

推荐度 8

Nintendo	ETC	2011年2月26日	1人
4800日元	全年龄	对应邂逅通信/无意识通信	

已通关

3DS

人气动物交流游戏《任天狗》在加入了宠物猫后于3DS登场，游戏的玩法和前作相同，虚拟的宠物会在游戏空间里活动，玩家可以借由触控屏和麦克风与它们嬉戏又或是照料它们，就像养真实的宠物一样。通过3DS的立体显示功能，宠物毛绒绒的质感与可爱逗趣的表情动作都会以更逼真的效果呈现在玩家眼前。使用随主机同捆的AR卡，还能用摄像头来结合真实环境与虚拟宠物，让小狗出现在玩家所处的环境中，展示已经掌握的才艺。



山脊赛车3D

リッジレーサー 3D

推荐度 7

NBGI	RAC	2011年2月26日	1～4人
6090日元	全年龄	对应邂逅通信	

已通关

3DS

NBGI老牌竞速游戏“《山脊赛车》系列”的3DS新作。3DS版除了有单人用的竞速和时间赛模式，以及最多支持4人共同游戏的联机模式等传统模式外，还专门追加了对应3DS邂逅通信的决斗模式，玩家通过邂逅通信交换完成时间赛模式后获得的邂逅码，可在单人游戏下和别的玩家实现一对一的对决。其他方面，收录车辆在原有的Areo系的基础上，这次还加入新的Muscle系车辆，同时赛道也是焕然一新，追加了大峡谷和雪山等新赛道，并且历代人气赛道也翻新了后重新登场。



胜利十一人 3D足球

ウイニングイレブン 3DSoccer

推荐度 7

Konami	SPG	2011年2月26日	1～2人
5800日元	全年龄	对应邂逅通信	

已通关

3DS

3DS平台的首款《WE》着重强调裸眼3D表现下的临场感，以球员视角进行操作的话，可以很明显地感受到球场的纵深以及球员之间的距离，方便玩家更好地把握出球力道。游戏共收录了60支国家队、约170个俱乐部，模式方面则有友谊赛、欧冠以及大师联赛。大师联赛的资料可以通过邂逅通信与其他玩家展开自动对战，随着胜率的提升还能获得隐藏的球队或球员。本作允许双人联机对战，但并不支持利用Wi-Fi进行远程通信对战。



战国无双 编年史

战国无双 Chronicle

推荐度 9

Koei Tecmo Games	ACT	2011年2月26日	1人
6090日元	12岁以上	对应邂逅通信/无意识通信	

已通关

3DS

玩家在本作中是以原创主角的身分参与到战国乱世的经典战役中，从不同阵营的角度来审视人物的理想。系统方面沿用了3代的“影技”，其具有崩防和消除硬直的效果能给连续技的派生带来更多变化。结合触摸屏操作，允许玩家在4名角色间随意切换，达到掌控战场全局的目的。具有不同效果的“战技”在挑战限制条件严格的战场任务时能提供极大的帮助。游戏发售后还通过无意识通信的形式追加了6个关卡以及大量武器。



超级猴子球3D

スーパーモンキーボール 3D

推荐度 7

SEGA	ACT	2011年3月3日	1～4人
4410日元	全年龄	无对应周边	

已通关

3DS

3DS版的《超级猴子球》除了主模式的猴子球外，还加入了猴子赛车和猴子奋斗两个新模式。猴子球模式的玩法一如既往，玩家需要控制装在球里的主角爱爱，以到达赛道终点为目标不断滚动，这次除了传统的按键操作外，游戏也对应3DS的陀螺仪功能，玩家只需倾斜3DS就可进行操作。猴子赛车则是竞速游戏，猴子们驾驶赛车在雨林、太空等各种赛道展开速度较量。最后的猴子奋斗则是对战游戏，在限定的时间内比谁收集到的香蕉最多。



上海3D立方

上海3Dキューブ

推荐度 6

Sunsoft	PUZ	2011年3月3日	1～2人
3990日元	全年龄	无对应周边	

已通关

3DS

《上海》是一款以麻将为题材的消除类游戏，通过直线连接两个一样花色的牌就可以将其消除掉，由于麻将牌会摆成数层，因此可以理解为3D版的《连连看》。在“立方体模式”里给玩家提供的是一个3D版的牌堆，玩家需要不断转动牌堆来找到相同花色的牌进行消除。除了这个全新的模式外，对应原始玩法的“经典模式”也被保留了下来，除此之外还有激烈的“对战模式”，无论单人还是多人都能找到相应的乐趣。



数码宝贝 超组合战争 蓝/红

デジモンストーリー 超クロスウォーズ ブルー/レッド

推荐度 7

NBGI	AVG	2011年3月3日	1～2人
5040日元	全年龄	无对应周边	

已通关

NDS

本作以动画《数码宝贝 组合战争》为背景，将一个原创故事带给玩家。游戏分为红、蓝两个版本，除了登场的数码兽有所不同外，玩家要面对的敌对势力也不一样。除了基本的融合系统外，本作中还会出现一个名为“组合融合”的新要素，可以让一个数码兽吸收其他若干个数码兽来继承技能和提升基础能力值。游戏中登场的“斯帕达兽”将会化成武器与其他怪兽合体，全新的合体要素也挑战着玩家的想象力。



异说 012 最终幻想

DISSIDIA 012 FINAL FANTASY

推荐度 9

Square Enix	FTG	2011年3月3日	1～2人
6090日元	15岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

本作故事剧情回溯到前作《异说 最终幻想》发生前Cosmos与Chaos的第12次战争。前作中没有登场的闪电、尤娜、蒂法等人究竟为何没有参加最后的第13次战争，在游戏中也有了个交代。游戏系统方面做出了改进，援护系统、激突连携与追击连携的存在使战局更加瞬息万变，而援护崩坏与EX崩坏更是形成了大风险大回报的对立局面。部分角色的EX指令还做出了更加人性化的改动。新角色的设计思路均非常独到，收集要素变得更为丰富多彩。



驭星者 闪亮的塔科特 银河美少年传说

STAR DRIVER 輝きのタクト 银河美少年传说

推荐度 6

NBGI	AVG	2011年3月3日	1人
5229日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

由动漫改编的文字冒险游戏，讲述主人公3人发现某不明身分的人物晕倒在海边，此人在苏醒后却患了失忆症。于是塔科特和斯戈塔将此人安排入学南十字学园，恰逢学园的文化祭盛大召开，一场欢乐而又刺激的冒险就此展开。玩家要在地图上移动，与原作的各角色对话推进剧情，根据选项事件会进入不同分支，与特定角色的亲热模式充满恋爱要素。战斗为第一视角，通过包剪锤克制关系的指令选择来打败敌人。对话可积累该角色的好感度，好感度可用来触发剧情，并且使得玩家可在战斗中选择必杀技指令。



都市赛车3D 氮气竞赛

アスファルト 3D ニトロレーシング

推荐度 7

Konami	RAC	2011年3月10日	1～6人
5800日元	12岁以上	对应邂逅通信	

已通关

3DS

由Gameloft开发的知名赛车游戏《都市赛车》登陆3DS平台。本作收录的来自法拉利、兰博基尼、宝马、奔驰等厂商的42款车型全部拥有官方授权，玩家还可以通过赛后得到的点数对赛车进行自由改装。游戏的画面效果出众，赛车的质感和赛道的光影尤为出色，3D效果下的比赛也极具速度感，玩家可以驾驶着爱车在世界上17座城市的赛道上纵情驰骋。本作支持最多6人对战，玩家的赛道最好成绩则能通过邂逅通信进行自由交换。



浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪

るろうに剣心－明治剑客浪漫谭－ 再闪

推荐度 5

NBGI	FTG	2011年3月10日	1～2人
6279日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

本作的人物建模非常优秀，动漫渲染风格还原了大家熟悉的角色外形。音乐也十分耐听，可以调动起玩家的战斗激情。战斗系统方面也加入了各种流行元素，比如二段跳、神速之刻和空中突进。几个模式既可满足玩家的收集欲望，也能从仿《无双》的战斗中享受到ACT类型的乐趣。游戏完整收录了主人公绯村剑心一生大大小小的战斗，因此登场人物数量比较多，战斗场景也应有尽有，角色的一招一式都充满了原作的特点，非常适合用来怀旧。



梦幻旋律 变奏

DEARDROPS DISTORTION

推荐度 6

Cyber Front	AVG	2011年3月10日	1人
6090日元	15岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

曾经在PC平台大受好评的音乐恋爱AVG。玩家在游戏中扮演主人公“菅沼翔一”，他曾经是年轻有为、充满才华、备受海外管弦乐团注目的小提琴手，却因某件事件而在乐团失去了容身之所。失意回国的翔一期间经历了各种事情，并在机缘巧合之下与青梅竹马的樱井奏等人组成了乐队，并与成员们一起追求音乐梦想。PSP版在原作基础上加入了众多新剧情，采用全新的ED曲，部分剧情更对角色立绘与CG进行了重制。



三国志Ⅸ 威力加强版

三国志IX with パワーアップキット

推荐度 8

Koei	SLG	2011年3月10日	1人
6090日元	全年龄	无对应周边	

已通关

PSP

移植自PS2版的本作，回归了系列之初的“君主扮演”，玩家只能扮演君主而无法再像之前两作担任武将等。游戏包括有10个史实剧本和有10个虚拟剧本，虚拟剧本中除了三国武将，还有岳飞、秦始皇等角色乱入。由于从原作直接移植，因此大地图上的城池等都显得很小。系统上，则新增了可以将有潜力的人材进行培养的设定。战争中玩家无法直接控制参战武将和军团，只能给参战武将下达指令，全部设定完便进入战斗。



星空星球 一小步

星空☆ぷらねっと one small step for……

推荐度 7

Cyberfront	AVG	2011年3月10日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

本作是一款美少女恋爱类的文字游戏，原作剧本由山田一（代表作为《加奈妹妹》、《家族计划》）负责，山田擅长在学园题材的基础上打造大气的剧本，相当具有人气。这次的移植版追加全新剧本和路线，添加了新的剧情CG，在语音和动画演出上也有所进步。主人公是一个憧憬天空的男孩，幼年经历了一次爆炸后失去了最要好的6个朋友。7年后的主人公再次曾经的城市，结识了6个新同伴，入学私立友爱学园。早已忘记了梦想的主人公遇到了女孩星见瞳，在其感召下再次向天空伸出探知的双手。



妖精的尾巴 携带公会2

フェアリーテイル　ポータブルギルド 2

推荐度 6

Konami	ACT	2011年3月10日	1～4人
5250日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

系列作品第二作，本作中玩家要操控原创角色来完成各种任务扩大自己的公会和收集同伴。游戏以完成任务来推进流程，在进行任务前可以选择已加入的同伴同行，由于本作对同伴的AI进行了强化，因此很大程度上降低了游戏的难度。原作中华丽的魔法在游戏中得以还原，只要在战前将魔法装备在角色身上，在战斗时就可以轻松使用。游戏的可收集要素不少，无论是魔法的制作、同伴卡片和装备的收集都很花时间。



分裂细胞3D

Tom Clancy's スプリンターセル 3D

推荐度 8

Ubisoft	ACT	2011年3月17日	1人
5040日元	17岁以上	无对应周边	

已通关

3DS

著名潜入动作系列在3DS上的处女作，战斗舞台横跨美国、巴拿马、朝鲜以及日本。游戏充分运用3DS的特性，上屏显示主画面，利用3DS景深效果让玩家的代入感得到大幅增强，画面的建筑与地图建模全面3D化，玩家可以更好地判断角色的当前位置；下屏显示人物状态与道具菜单，通过触摸可以进行进行更换，简单直观。另外游戏还加入以益智游戏形式的解谜环节，配合3D景深，带给玩家全新的解谜体验。



力量高尔夫

パワフルゴルフ

推荐度 8

Konami	SPG	2011年3月17日	1～4人
5250日元	全年龄	无对应周边	

已通关

NDS

本作是由《实况力量棒球》工作室所开发的一款高尔夫游戏，游戏继承了《实况力量棒球》风格，二头身的角色以及用来育成角色的成功模式都一应俱全。游戏有着自己的一套击球系统，击球时NDS的下屏会显示高尔夫球，此时按下按键后可决定击球的力量个精度，考验玩家对按键时机的掌握。成功模式方面则和《实况力量棒球》一样，玩家可以创造自己的角色，并通过比赛和练习提升角色能力，最终成为独当一面的高尔夫选手。



疯兔 时间旅行

ラビッツ タイム・トラベル

推荐度 7

Ubisoft	ACT	2011年3月24日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

已通关

3DS

游戏为标准的横版卷轴过关ACT，通过简单的跳跃和攻击操作，让疯兔击倒敌人、避开陷阱、解开机关并突破关卡。游戏的关卡设计有着系列一贯的特色，各种各样的机关丰富多彩。游戏也有着ACT常有的收集要素，关卡中隐藏着“马桶”与“金币”等道具，将其全部集齐也是玩家需要花脑筋的地方。游戏没有复杂深邃的故事剧情，只要享受操纵疯兔胡闹的快感就行了。“史前时代”、“古代埃及”、“古代罗马”以及“中世纪”这4个时代等待着兔子们的冒险。



高达 3D战争

GUNDAM THE 3D BATTLE

推荐度 7

NBGI	ACT	2011年3月24日	1人
6090日元	全年龄	对应邂逅通信	

已通关

3DS

“《高达 战争》系列”面向3DS平台的最新作，游戏以宇宙世纪为背景，玩家化身为原创的机师，以关卡的形式体验原作故事。3DS版新增要素为邂逅通信和可回复伤害两个，邂逅通信的作用是可以和别的玩家交换自己育成的机师和MS，以后在游戏中这些机师和MS便会作为敌人在任务中乱入。可回复伤害是指当受到激光属性的攻击时以黄色表示的伤害，这部分伤害会随着时间经过徐徐回复，不过如果在回复期间受到强烈的物理攻击，可回复伤害就会立即转换为实际伤害。



古典迷宫X2

クラシックダンジョンX2

推荐度 6

日本一Software	RPG	2011年3月24日	1人
4179日元	全年龄	无对应周边	

已通关

PSP

本作是一款另类迷宫RPG，讲述玩家被困入没有出口的世界马诺阿卡兹，突破重重迷宫并一点点解明世界之谜的故事。游戏继承了前作的怀旧风格，全程以2D点阵描绘，角色全部可以自己描绘生成非常有趣。作为游戏的主体的迷宫部分类型十分，各怪物们厮杀的设定也十分考验玩家策略，两种无限迷宫Neogeon和Sangeon绝对能满足迷宫爱好者的挑战欲，游戏音乐十分出色，魔装阵的搭配也十分丰富多彩。



学园黑塔利亚 携带版

学园ヘタリア Portable

Idea Factory	AVG	2011年3月24日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

本作改编自高人气动漫《黑塔利亚》。游戏的一个重要特征是不仅有一般女性向AVG中的恋爱路线，还有其乐融融的交流路线：女主角将成为众人交流圈子的中心，与众人一起体验各种各样精彩的事件。而在传统的恋爱路线中，可攻略的对象为意大利、德国、日本、美国、英国、法国、俄罗斯与中国8人。在架空的“世界W学园”中，女主角转入学园后，被选为学园一年一度大型聚会的实行委员，为了办好这个大型聚会，女主角要与几位人气角色打好关系。



飞行胜地

Pilotwings Resort

Nintendo	SLG	2011年3月27日	1人
39.99美元	全年龄	无对应周边	

推荐度 9 已通关

3DS

本作以《Wii Sports 休闲胜地》中的海岛为舞台，通过飞机、喷射器、滑翔翼等来完成不同等级的空中任务，并在不同的时间段从空中的视角来欣赏美丽的海岛。游戏的主要模式是任务模式，不同难度的关卡对应不同的等级，除了最后的白金级，通关后还有隐藏的钻石级。除了最初的初学者级别外，每个级别都需在上一级别中获得必要的星数才会开启。除了任务模式外，游戏还有供玩家随意游览的自由飞行模式。



钢铁潜水员

スティールダイバー

Nintendo	SLG	2011年3月27日	1～2人
39.99美元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

本作由是由游戏大师宫本茂亲手打造的一款潜艇模拟游戏。游戏的玩法分为潜水艇模式、潜望镜模式和海战模式三种，潜水艇模式为横版过关，玩家需通过下屏来控制潜艇，以体验模拟操作潜艇的感觉。潜望镜模式则是模拟用潜望镜战斗，玩家需像转动潜望镜一样来调整3DS的朝向来确认潜艇外部的情况，并对来犯的敌舰进行打击。海战模式为战棋式SLG，敌我双方的战斗单位配置在划分为一格一格的战场上，玩家之间通过对弈的方式比看谁能先将对方的运输舰击破。



雷曼 3D

RAYMAN 3D

Ubisoft	ACT	2011年3月27日	1人
29.99美元	6岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

3DS

育碧旗下的游戏明星——雷曼再度出山，本作移植自系列中大受好评的2代《胜利大逃亡》。剧情讲述了雷曼为击败从外太空入侵的邪恶宇宙海贼，一路躲避敌人的追捕，在收集核心碎片和魔法面具的同时解救同伴，最终唤醒沉睡的精灵，成功保卫家园的故事。玩家需要操纵雷曼运用各种能力，在丰富的场景中辗转腾挪、逃脱敌人的围追堵截，找到隐藏在各个角落的道具。当成功救出同伴后，他们也会提供不同的帮助。



模拟人生3

The Sims 3

EA Games	SLG	2011年3月27日	1人
4980日元	15岁以上	对应邂逅通信	

推荐度 7

已通关

3DS

《模拟人生3》加入3DS特性开发的移植版。与其他平台版本最大的区别，在于所有建模都可以呈现出逼真的景深3D效果。玩家还可以通过3DS的摄像头拍摄自己的样子，经过游戏加工后就能够制作出与自己一模一样的分身，投身至游戏的模拟城市中享受人生。玩家还可以以“神”的视点，来观察城市内人生百态。另外3DS版在用户交互方面也作出了强化，通过邂逅通信功能，可以让其他玩家的市民来到自己的城市参观拜访。



幽灵行动 影子战争

Tom Clancy's Ghost Recon Shadow Wars

Ubisoft	SLG	2011年3月27日	1人
29.99美元	13岁以上	无对应周边	

推荐度 6

已通关

3DS

著名战术射击游戏“《幽灵行动》系列”的衍生作品，为体验系列中的战略部署元素而制作的回合制SLG。游戏中玩家担当指挥官，率领由特殊部队员、狙击兵、卫生兵、射击兵、工兵、侦察兵共6人编制的“幽灵小队”，运用兵种不同的特性，在战场上完成各种任务。而利用3DS的景深效果，玩家可以更准确地判断战场的情况。游戏收录了战役模式以及疤痕任务模式，共57个任务提供玩家进行挑战。



病毒射手XX

ウイルスシューターXX

Dorasu	STG	2011年3月31日	1人
2993日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 5

已通关

3DS

游戏方式类似3DS上的内置游戏《脸庞射击》，借助3DS前置摄像头，游戏会把玩家眼前的真实景象变为战斗舞台，通过不断移动3DS的位置，将隐藏在各处的病毒找出来并消灭。这些病毒在游戏中以可爱的形象出现，种类多种多样，而应对它们的方法也亦各不相同。故事舞台位于被病毒肆虐而崩坏寸前的地球，玩家扮演的是作为人类最后防线的“病毒对策队”队长，借助博士开发的疫苗，将地球各处出现的病毒消灭。



苍翼默示录 连续变换Ⅱ

ブレイブルー　コンティニュアム　シフトⅡ

Arc System Works	FTG	2011年3月31日	1～2人
5229日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 8

已通关

3DS PSP

“《苍翼默示录》系列”原本就在街机平台上拥有极高人气，而掌机版本则是直接移植了街机当时最新的版本。游戏的画面华丽，音乐动听，角色特征鲜明，作为一款FTG有着极高的完成度。相比街机版来，除了加入家用机的大量要素外，掌机版还全新增加了军团模式和深渊模式。可以组建自己的军团消灭敌人，也可以不断强化自己的角色，朝着都市的最深处前进。即使不进行对战，单机时也有着极高的可玩性。



火影忍者 疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！

NARUTO—ナルトー 疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！！

TakaraTomy	ACT	2011年3月31日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7

已通关

3DS

在3DS上的首款《火影》改编游戏，游戏为横向卷轴式动作过关，运用3DS的3D景深功能，玩家可以在这类似圆柱形的战斗场景中感受到地形与物件的远近差距效果。游戏画面方面，原作中角色们的帅气必杀，例如鸣人仙人模式的“风遁·螺旋手里剑”也会以3D景深的效果演出，十分华丽。故事方面采用了原创的剧情，并加入原创角色“马莉斯”。而五大忍者村的首领“五影”（其中火影为纲手）更作为敌方角色出现在玩家面前。



圣诞之吻 收藏版

エビコレ＋アマガミ

角川Games	AVG	2011年3月31日	1人
5040日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 7

已通关

PSP

本作是PS2上大受欢迎的同名虚拟恋爱AVG移植加强作。游戏讲述的是在离圣诞节的一个月内，对圣诞节有阴影的高二学生成功打动女孩子心扉的故事。《收藏版》的各方面更是进行了人性化的改进，使得原本就非常优秀的游戏系统更上一层楼。新增的迷你游戏“温暖麻将”也并非随意敷衍的小制作，自带剧本且有来自《君吻》的角色助阵，大量语音穿插其中。游戏时还可以设置为电脑托管，即使玩家不懂麻将规则，也可以在角色的互动间获得乐趣。



勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル

Square Enix	RPG	2011年3月31日	1～8人
4440日元	全年龄	对应任天堂Wi-Fi网络连接	

推荐度 9

已通关

NDS

本作是《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》的资料篇，游戏的诚意十足，新增怪物数量多达100来种，几乎包含了《勇者斗恶龙》相关游戏中的所有怪物。相比前作，本作更强调对战，增加了大量的技能和特性的同时也改良了已有的特性，完善平衡性的同时也让对战更加热闹。除此之外，游戏还追加了新地图和新剧情，增加了全新的孵蛋系统，原有地图的怪物分布也做了一定调整，对应的官方比赛也进行了更新，遗憾的是不能继承前作的记录和所有怪兽。



御姐武戏 特别版

お姉チャンバラSPECIAL

D3 Publisher	ACT	2011年3月31日	1～2人
5040日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 5

已通关

PSP

游戏的主要内容就是一群穿着火爆的御姐与丑陋的怪物们的战斗。原本作为最大卖点的御姐和打斗在本作中表现力不算好，粗糙的画面让御姐们的性感荡然无存，失去了观赏性让游戏的乐趣少了不少。本作由许多的小关卡组成，完成特定关卡后才会推进剧情的发展。游戏中的敌人种类不算多，在御姐们的斩杀下大多不堪一击，血液溅到屏幕上这一设定让砍杀的爽快感有所提升。各个御姐使用的武器有所不同，招式变化不算多，打怪有割草的感觉。



职棒家庭棒球场 2011

プロ野球 ファミスタ 2011

NBGI	SPG	2011年3月31日	1～2人
6090日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

2011年度的《家庭棒球场》在3DS上登场，和系列以往作品一样，本作对应最新赛季的球员和球场资料。借助3DS的机能，球员无论是攻击还是守备动作都更具动感，而且在本垒打等特殊过场时还有特别的3D演出。作为主模式梦之锦标赛模式这次得到大幅强化，事件和登场角色都有所增加，耐玩度上足以让新老玩家满足。同时为了强调系列的动作棒球魅力，游戏还加入了冲刺盗垒、前进和后退守备等新动作，使比赛更加白热化。



地球防卫军2 携带版

地球防卫军2 PORTABLE

D3 Publisher	ACT	2011年4月7日	1～4人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

PS2平台上的同名游戏移植作。在游戏原作基础上加入大量新武器、任务以及外星生物，并加入续作《地球防卫军3》中登场的女性职业“飞行员”。有别于原有的男性职业，飞行员可以使用各种高科技粒子武器，还可以借助飞行器在空中攻击敌人。游戏的目标只有一个，就是消灭地球上所有的外星生物。游戏以第三人称射击进行，超多的同屏敌人数是游戏的一大特点，一个区域内，外星生物数目可能是数十甚至上百。



公主边境 携带版

Princess Frontier Portable

Alchemist	AVG	2011年4月7日	1人
7140日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是2008年3月在PC平台上发售的高人气同名游戏的PSP移植版。CG插图是由之前负责《恋爱少女与守护之盾》的濑之本久史绘制，保持了一贯的高质量。游戏讲述了在欧洲中世纪，刚从骑士学校毕业的主人公在骑士任官式典上，由于不幸的事故对公主做出了失礼的举动，而被贬到了边境担任警备队长。带领着只有少女和老头子的警备队，波澜万丈的边境生活即将展开。PSP版加入了全新可攻略角色，第一女主角也追加了全新的隐藏结局。



好想告诉你 传递心情

君に届け 伝えるキモチ

NBGI	AVG	2011年4月7日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

NDS

本作是《好想告诉你 培育思念》的续作，承接前作的时间轴，本作讲述了爽子升入2年级并和风早开始交往后发生的种种故事。游戏中有贴心的图书馆系统，不熟悉前作的玩家也能从那里看到前作剧情。游戏围绕着学园祭的准备展开，各种令人感动的片段都会在进行过程中发生。全新的“心灵育成”系统，能够培育和朋友们的友谊之花从而引出事件。游戏整体十分轻松，仿佛一边读着漫画一边在进行游戏。



立体忍者

キュービック　ニンジャ

AQ Interactive	ACT	2011年4月7日	1人
3990日元	全年龄	对应邂逅通信	

推荐度 6 已通关

3DS

游戏中玩家扮演的是一名四四方方的立体忍者，利用3DS的动态感应功能，通过前后左右摆动主机，让忍者躲过关卡中的各种机关，从而到达终点深处。这款横向动作游戏收录的关卡数目超过100个，其中分为风、火、水等多个区域，并且每个区域都有强大的BOSS驻守关底。忍者在关卡中可以捡取卷物，通过卷物就能够学习新的忍术招式。游戏还支持编辑模式，玩家可以自创关卡，通过3DS的邂逅通信功能与同好的玩家分享自制的关卡。



Persona2 罪

ペルソナ2 罪

Atlus	RPG	2011年4月14日	1人
6279日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 9 已通关

PSP

移植自1999年PS平台同名游戏，是“《女神转生》系列”的外传系游戏。游戏构筑了“流言必然会化作现实”的珠间琉市，穿插进纳粹秘密军团、玛雅预言人类毁灭、1999年大十字毁灭世界等现实流言，表现出一群少年男女是如何克服自己的阴暗人格，积极面对人生的故事。游戏保留了合体系统，利用恶魔卡片可制作以各国神魔为原型的Persona。这些Persona按特定方式排列组合，可使出威力强大的合体技。玩家可通过操作流言来改变剧情的走向、道具价格乃至迷宫地形，与恶魔交涉听取各种流言能挖掘众多深度要素。



第2次超级机器人大战Z 破界篇

第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇

NBGI	S・RPG	2011年4月14日	1人
7329日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 9 已通关

PSP

本作是2008年发售的PS2游戏《超级机器人大战Z》的续篇，以《破界篇》和《再世篇》两部曲的形式构成。全新参战的《反叛的鲁鲁修》、《机动战士高达00》和《剧场版天元突破》这几部主要参战作品都是由上下篇组成，《破界篇》也收录了其中的前半部故事。系统方面本作还原为单机作战，没有出击的机师也可以通过新增的副任务系统获得经验值、PP、击坠数和金钱的奖励。战斗动画制作相当精良，登场作品更是达到了史无前例的46部。



职业野球魂2011

プロ野球スピリッツ2011

Konami	SPG	2011年4月14日	1～2人
5800日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS PSP

《职业野球魂2011》收录了12支球团，800人以上的选手，并参考了电视直播的镜头运用特点，各个球场都增加了全新的摄像镜头，提高了游戏的临场感。游戏游戏不止能够操作投手与打者，也可以化身为球队教练来进行指挥，或是养成自己的职业棒球选手，甚至作为一名观众进行单纯的观战也是可以的。游戏中还有“教练建议系统”以及“指令自动编成机能”等面向初学者的系统，即使玩家没有前作经验也能爽快地进行游戏。



SNK街机经典 零

SNK アーケードクラシックス ゼロ

SNK Playmore	ACT	2011年4月21日	1人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是包括“新日本企划”作品在内的游戏合集，SNK的众多经典街机游戏均收录其中，收录游戏有《怒》、《怒号层圈》、《怒Ⅲ 海外版》、《雅典娜》、《超能力战士》、《超级冠军棒球》、《坦克》、《原始岛》、《ASO》、《脱狱》、《佐助对指挥官》、《金牌榜》、《触地狂热》、《探险救助》、《街头痛击》、《古巴战士》、《HAL21》等20款，画面操作均忠实还原当年的街机原版，部分纵版游戏甚至要将机身竖立游戏，既有经典清版过关游戏，也包括体育类游戏，是一款迎合老玩家的高怀旧度作品。



猛虎！高校暴力教师

ガチトラ！ ～暴れん坊教师 in High School～

Spike	A・AVG	2011年4月21日	1人
5229日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSP

本作是一款类似“《喧哗番长》系列”的原创作品。游戏的舞台在一个虚构的城市，玩家要操作一个原本是黑道核心成员，后来因某事件变为一名高中老师的主角，体验奔波于学生的烦恼和牵扯到整个城市的黑幕之间的故事。每一个章节都是一个小故事，所有故事联系紧密、一气呵成，加上有着众多名声优的献声，进行游戏时就像在欣赏一部热血的日剧。游戏中的分支任务非常丰富，战斗方面简单易懂但又不失特色，各种小游戏也非常有趣且耐玩。



名侦探柯南 蓝宝石轮舞曲

名探偵コナン 苍き宝石の轮舞曲

NBGI	AVG	2011年4月21日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8 已通关

NDS

本作是为纪念《名侦探柯南》的动画版和电影剧场版开播15周年而推出的游戏，比起NDS上之前几款《柯南》题材的游戏来说，本作最大的特点就是变成了纯粹的推理AVG。游戏中，柯南和服部兵分两路，在东京和“安迪尔王国”两地展开搜查，随着游戏的推进，围绕着两地之间的巨大阴谋开始呈现在了二人面前。因为顶着“15周年纪念作品”的光环，因而本作登场角色的阵容也空前强大，包括怪盗基德在内的大人气角色均出现在了游戏中。



妖精的尾巴原创故事激突！加尔迪亚大圣堂

Original story from FAIRY TAIL 激突！カルディア大圣堂

Hudson	ACT	2011年4月21日	1～4人
5229日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6 已通关

NDS

本作是由动画《妖精的尾巴》改编的一款大乱斗游戏。作为NDS平台的第二部作品，在前作的的基础上加入了大量新要素来吸引玩家。游戏不但收录了故事模式、任务模式和对战模式等丰富的内容，多达35名角色参战也算对粉丝有所交代。游戏的操作非常简单，无论普通攻击还是华丽的魔法只需要按下对应的方向加按键就能发动，可轻松上手。游戏最多可4人联机对战，对战模式中还有比赛得分、比赛KO数、搬运魔水晶三种模式可选，玩法多多。



战斗与收服 口袋妖怪打字DS

バトル&ゲット！ポケモンタイピングDS

Nintendo/Pokemon	ETC	2011年4月21日	1人
5800日元	全年龄	对应任天堂蓝牙键盘	

推荐度 8 已通关

NDS

用打字的方式来收服口袋妖怪，在玩游戏的同时顺便还可以更加熟悉键盘，这便是本作的乐趣所在。来自正统作品中的口袋妖怪大量登场，只要输入它们的名字就可以将其收服，如果是新收服的还会录入图鉴，本作中的图鉴和正统作品并不一样，为本作独有，尽多地完成图鉴便是本作的最高目标。而关卡中除了收服普通的口袋妖怪，尽头还有强大的BOSS等着玩家。当收服到一定数量的口袋妖怪时，游戏还会开启隐藏关卡。



薄樱鬼 游戏录 DS

薄樱鬼 游戏录 DS

Idea Factory	AVG	2011年4月28日	1人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

NDS

本作是沿袭人气女性向AVG“《薄樱鬼》系列”的角色和世界观的番外性质作品，游戏以AVG为主，穿插了大量的迷你游戏。本作中在正传里帅气的角色们都因为诅咒而化作可爱的二头身，Q版风格“小角色”让人忍俊不禁，进行各种有趣的小游戏能够和队员们加深感情，从而触发相关结局，帮助他们恢复原来的样子。游戏由PSP版移植过来，对应DS的触摸功能进行了修改，使小游戏玩起来更加直观、方便。



啪嗒嘭3

战鼓啪打碰 3

SCEH	A・RPG	2011年4月28日	1～8人
299港币	全年龄	无对应周边	

推荐度 9 已通关

PSP

结合音乐与动作游戏“啪嗒嘭”最新作，加入大量的RPG要素，职业、技能、装备系统全面强化，让游戏的耐玩度和研究价值大幅提高。故事讲述啪嗒嘭在前往世界尽头途中打开了邪恶的箱子，玩家要化身为啪嗒嘭英雄，带领三名啪嗒嘭成员去消灭箱子中封印的邪恶之物。本作对联机游戏作出了强化，支持最大4人的联机任务和最大8人的联机对战，两种联机模式可以让玩家通过Wi-Fi或者PSN与其他同好者一起冒险。



少女爱上姐姐 携带版 两个姐姐大人

乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～

Alchemist	AVG	2011年4月28日	1人
7329日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

著名伪娘恋爱游戏《少女爱上姐姐》的续作，以前作三年后的圣应女学院为舞台，主题沿袭系列特色，主人公妃宫千早是个拥有一头银发、相貌秀美的男生，但却是个拒绝上学的问题少年。为了纠正这一行为，母亲强制将其男扮女装，送入当地著名女校就读。千早与侍女一同入学后，邂逅了名为薰子的少女，两人不仅结下奇妙的友情，更被一同推举为学园的“姐姐大人”候补。由于性别造成的喜剧性故事是剧情中的亮点。本作相比PC版追加了两名可攻略角色，新添两话剧情和事件CG，歌曲上也进行了更换。



十项全能3D

デカスポルタ 3D スポーツ

Hudson	SPG	2011年4月28日	1～4人
5040日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

本作是著名的体育类游戏“《十项全能》系列”在3DS平台的最新作。作为体育类游戏，本作收录了足球、篮球、网球、冰球、相扑等丰富多彩的体育项目。传统项目能让玩家享受到爽快对战快感，而打雪仗等新奇项目能让人找回童年的乐趣。游戏中活用了陀螺仪、立体视等3DS机能，运动过程中首次添加必杀技系统，3DS的触摸操作使游戏操作更加直感，支持最多四人对战，能够充分享受到联机的乐趣。



星座彼氏 冬季篇 携带版

Starry☆Sky～in Winter～Portable

Honeybee	AVG	2011年4月28日	1人
3129日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

著名的女性向恋爱游戏冬季篇，这次的三个追求对象分别是学生会的留级会长不知火一树、副会长青空飒斗和会计天羽翼，他们分别对应了黄道上的冬季3个星座，女性主人公则要担当学生会书记一职与他们共处。三个男性个性鲜明，主人公也因此被卷入各种事件，每一天都过得充实而烦恼。临近学生会换届之际，玩家要把握好机会跟不同星座的他们好好交往，追求自己的懵懂感情。游戏的声优阵容强大，并且更侧重于对四名角色友情的整体塑造，算是相比普通后宫类游戏的一大特色。



最后的约定物语

最後の約束の物語

Image Epoch	RPG	2011年4月28日	1人
6279日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSP

本作是Image Epoch以“振兴日式RPG”为口号的首款作品，游戏以濒临沦陷的王城为背景，讲述了7名弥赛亚骑士在最后一日殊死抗争的故事。游戏的形式是迷宫探索RPG，以强制剧情和自由任务两部分交替推动情节发展。战斗部分独创的“敌对心”系统是本作的一大特色，玩家可以通过不同的行动控制敌方的攻击目标，以此来保护队伍中血量不足的角色。角色一旦战死就无法复生，而同伴的生死则影响到最终结局的走向。



乐高加勒比海盗

LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game

Disney	ACT	2011年5月10日	1人
29.99美元	10岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

以著名影片《加勒比海盗》改编成乐高风格的动作游戏，包含大量游戏的解谜要素。玩家可通过本作欣赏到诙谐的乐高过场动画，体验海盗的冒险经历，各种爆笑的插科打诨和原著电影中的奇异生物也得到生动再现。玩家可从70多个角色任意选择一人操作，关卡数量多达20个。小游戏系统设计精妙，不仅很好地还原了原著，也使游戏变得更轻松搞怪，而双人合作模式和让玩家返回以往关卡搜集宝物的自由模式均确保了游戏的耐玩度。



梦境引爆器

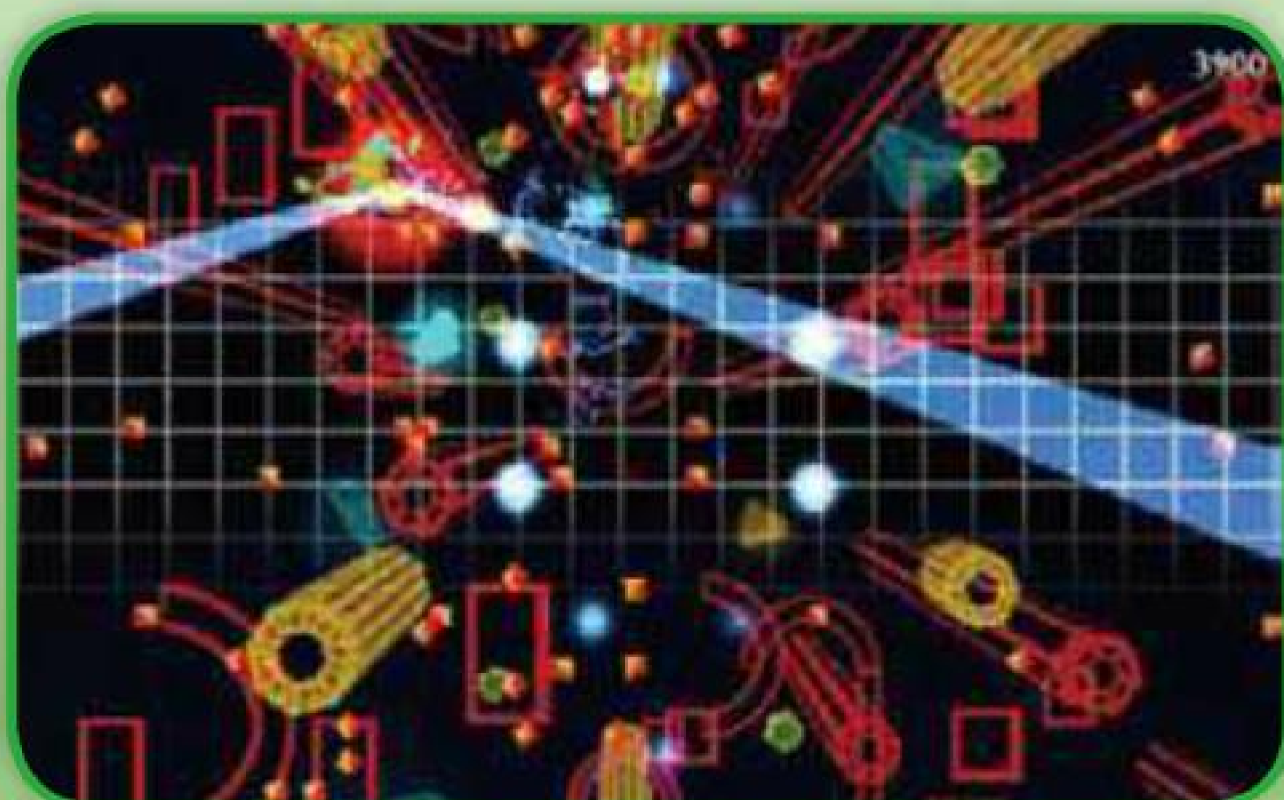
Dream Trigger 3D

D3 Publisher	STG	2011年5月10日	1～2人
29.99美元	6岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

3DS

把恐怖的噩梦转化成华丽多彩的美梦，这是“梦境调停者”的职责，而玩家在游戏中扮演的就是这样一个角色。本作中共有超过50个关卡，还有惊心动魄的BOSS战等待着玩家，玩家需要先利用触摸屏引爆声纳炸弹，画面上才能显示敌人的踪迹和弱点，之后就是用连续猛烈的攻击把它们打爆、幻化成为美妙的图案。游戏中共100种战利品可供收集，并支持两位玩家联机比拼，率先用声纳炸弹命中对手后，他就会成为敌人的攻击目标。



凉宫春日的追想

凉宫ハルヒの追想

NBGI	AVG	2011年5月12日	1人
6279日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSP

“《凉宫春日》系列”相信喜欢动漫的读者都不会陌生，本作作为剧场版《凉宫春日的消失》的延续，除了能让玩家体验剧场版之后的故事外，也能让大家感受到SOS团员间深厚的友谊。独特的S.O.S系统这一次也进化成S.O.S Ⅱ，使游戏中角色更加栩栩如生。次元轴时间表是本作最大的特色，在反复的时间穿越中能推动剧情的前进，当然一不小心也容易陷落到无尽循环中。印章系统增加了游戏搜集的乐趣。



心跳水浒传

どきどきすいこでん

Irem	SLG	2011年5月12日	1人
6090日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 5 已通关

PSP

本作与我们熟悉的《水浒传》几乎没有什么关系。玩家在游戏中扮演的是“梁山学园”的学生，在一次机缘巧合遇上了同校的新闻部女生“海泽尔柚子”，并与其一起查找校园中“七大不可思议事件”的真相。游戏中登场的Cosplay女生达到108位，玩家在游戏过程中要指挥女生与敌人逐一展开战斗，通过更换服装来改变角色能力，让战斗变得更为有利。另外当任意一方倒下时，各种服务性镜头就成为了是本作的最大卖点。



星之梦 东北地方太平洋冲地震灾区慈善版

プラネタリアン～ちいさなほしのゆめ～・东北地方太平洋冲地震被灾地チャリティー版

Prototype	AVG	2011年5月12日	1人
3000日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 5 已通关

PSP

美少女游戏中的翘楚拼盘Key推出的SF系音响小说，曾于2004年推出过PC版，本次移植也对当时的东日本地震提供了捐款。故事发生在近未来，全球爆发人口危机，向宇宙的开拓遭遇阻力，终于导致世界大战爆发，人口急速减少。全世界半空被厚云覆盖，雨永无停歇地下着。在无人战斗机器肆虐的某都市里，一名男性无意间遇到了一名机械少女，与之一起在雨天中送走一天又一天时光。游戏并无分支选项，只需按键推进阅读进度即可，但画面出色、音乐动听、剧情秀逸。



奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争

グングニル －魔枪の军神と英雄战争－

推荐度 8

Atlus	S・RPG	2011年5月19日	1人
6279日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

Sting公司“D.H.E系列”世界观下的最新作品，讲述了手持魔枪的主角玖利欧，率领被压迫的人民向帝国发起抗争的故事。本作拥有非常庞大的系统，战场不大但地形丰富，而且敌人的攻击欲旺强烈，动态难度的设定也令游戏难度颇高。全队一体的行动制度极具颠覆性，围绕战术槽展开的紧急迎击、追击和支援三大作战也在战斗中至关重要。玩家需提前部署好战略方针，否则会深刻感受到“一招棋错、满盘皆输”。



冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮

エルミナージュOriginal 暗の巫女と神々の指轮

推荐度 8

Starfish	RPG	2011年5月19日	1人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

PS2上的“《冬宫》系列”第一作在发售过NDS版后再次移植到PSP，是《巫术》类的迷宫探索型RPG。舞台是剑与魔法的世界，大陆生存着妖精、矮人、巨魔等种族，玩家可以在各地酒场雇佣他们一同寻找各地迷宫里的5个指轮。游戏采用了主视角，玩家可以将12个种族和16种职业自由组合，作成自己喜欢的角色，前往世界各地挑战迷宫。迷宫里可育成角色并收集道具，攻略过程自由度高，深度要素丰富。游戏继承了NDS版追加的新迷宫和有语音的角色，并能给角色上传任意图片作为头像。



动物乐园 打造动物园吧！

アニマルリゾート 动物园をつくろう!!

推荐度 5

MMV	SLG	2011年5月19日	1人
4980日元	全年龄	无对应周边	

已通关

3DS

在游戏中玩家要不断扩大动物园的规模，让更多的动物入住进来。游戏的基本要素分为“观察”、“饲养”和“引进”，观察部分为观看动物们的日常起居，将有趣的部分拍成照片用于吸引观光者；饲养则是玩家每天必备的工作，玩家需要选择正确的饲料给动物喂食，提升和动物的高感度；当玩家获得某种动物的模型后就可以将其引进到自己的动物园里，随着动物园里动物的增多，观光客的数量也会随之上升，体验发展的乐趣。



秋叶原之旅

AKIBA'S TRIP

推荐度 7

Acquire	A・AVG	2011年5月19日	1人
5670日元	15岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

本作故事的舞台在日本著名的宅男朝圣地——秋叶原。玩家要扮演一名因个事件拥有了吸血鬼血统的特殊存在，在人类和吸血鬼两大势力中进行选择和调停的故事。本作对秋叶原街道的还原度非常高，去过秋叶原的玩家可以通过游戏找到那似曾相识的感觉。游戏的战斗很有特色，由于吸血鬼皮肤暴露在阳光下就会碳化，为了消灭吸血鬼，脱衣便成为了游戏的最大特点。在本作中，服装的种类非常多，玩家可自由搭配出自己喜欢的组合。



死或生 次元

デッド オア アライブ ディメンションズ

推荐度 8

Koei Tecmo Games	FTG	2011年5月19日	1～2人
6090日元	15岁以上	对应邂逅通信/无意识通信	

已通关

3DS

本作不仅是“《死或生》系列”最新作，同时也是掌机上高素质的3D FTG。3DS版加入了系列独有的编年史模式，囊括了至本作为止系列的全部剧情，并且兼任教学模式，在了解游戏剧情的同时也能学会游戏对战中的基本技战术。游戏画面的下屏除了表示招式的性能数据外，还可以设置显示为出招表，方便玩家随时进行查看。利用3D照相功能，可以将游戏过程中收集到的手办摆出来拍上一张，就能在相簿中开启3D模式好好鉴赏了。



财宝逸闻 机械遗产

トレジャーリポート 机械じかけの遗产

推荐度 6

NBGI	AVG	2011年5月26日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

已通关

NDS

本作是一款仿《雷顿教授》的作品，游戏讲述了新人记者艾米丽在机缘巧合之下，和记者前辈约翰一起被卷入寻找某遗产的事件。和《雷顿教授》一样，玩家需要通过完成谜题来推进剧情，而本作的许多设定都偏向欧美，甚至连谜题中也有关于英文的问题，因此除了日文外，玩本作还需要一定的英文基础。系统方面没有什么出彩之处，不过游戏的剧情和过场动画都非常不错，由玉木宏、小野花梨等电影明星演绎的角色值得一看。



海贼王 无限航路SP

ワンピース アンリミテッドクルーズ スペシャル

推荐度 8

NBGI	A·AVG	2011年5月26日	1～4人
6090日元	全年龄	无对应周边	

已通关

3DS

Wii上《无限航路》两部曲的合集，加入了新角色和新模式，界面变得更为直观。玩家可以驾驶万里阳光号前往海中的各个岛屿探索，在岛上使用海贼团的任意角色利用普通攻击和角色特殊技战胜敌人。输入固定指令并全部命中敌人能进入Break Rush模式，不仅战斗力大幅提升，还能增加道具掉落率，通过吃料理可对己方角色进行强化。本作收集要素丰富，各地掉落的素材均可用于料理、调合和开发，通过捉虫、挖掘、钓鱼等方式可收集到素材。通关后的隐藏BOSS同样很具挑战性。



红石DS 被红色意志引导的人们

RED STONE DS～赤き意志に导かれし者たち～

推荐度 6

GameOn	RPG	2011年5月26日	1人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

NDS

《红石》是于2005年在PC平台推出运营的在线游戏，本作沿用了其世界观，时间段则设定在原作之前。剧本分为过去篇和现在篇，展现了不同角色探索“红石”的冒险之旅。玩家可以根据情况切换操作的角色，故事的走向也会因此而改变。在战斗中玩家可以利用交换系统更换角色的武器和技能，或者通过变身系统直接变成其他角色，以此来应对不同的战况。顺带一提，本作封面上唯美的角色形象出自人气画师隼优纪笔下。



秋之回忆 誓约的记忆

メモリーズオフ ゆびきりの记忆

推荐度 7 已通关

5pb.	AVG	2011年5月26日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

著名恋爱AVG“《秋之回忆》系列”的最新作。由于采用新画师，让游戏的角色与场景风格焕然一新。故事讲述主人公芹泽直树原本与青梅竹马“天川千夏”原本过着一成不变、平淡而又快乐的日子。然而名为“南云霞”的少女出现，使直树平凡高中生活彻底打破。PSP版在原作基础上加入全新的事件插图。此外还可以通过游戏存档，开启同捆游戏UMD《秋之回忆 约定的记忆 两个风流庵》的追加剧情。



预备出阵！恋战

いざ出阵！恋战

推荐度 7 已通关

Quinrose	AVG	2011年5月26日	1人
5985日元	15岁以上	无对应周边	

PSP

移植自手机的女性向恋爱AVG，加入的语音为角色们注入生命力，声优阵容豪华。游戏新增剧情和对应插画，更有PSP版有的番外篇故事。游戏的剧情CG量是原作两倍，背景经过了高分辨率的重新绘制。故事讲述了一国公主被病重的父王委托了大权，紧张的天下形势令公主与护卫一同踏上冒险之旅。在巡回各地时结识了6名武将，玩家可在艰苦的城外生活中与他们接触，通过选项和触发剧情来最终与其中一人相恋。本作将恋爱与日本历史相结合，玩家可体验到关原之战、川中岛之战等经典战役。



触摸！双笔运动

タッチ！ダブルペンスポーツ

推荐度 7 已通关

NBGI	SPG	2011年6月2日	1～2人
4800日元	全年龄	无对应周边	

3DS

本作是一款需要使用两支触控笔进行的新感觉运动游戏，游戏共收录棒球、拳击、足球、射箭、篮球、滑雪和滑翔伞七种运动项目，每种都有着不同的操作方法。为了增加游戏的耐玩度，每种运动项目还有排位赛和分数赛两种玩法，其中排位赛为基本玩法，这里会有各种各样的CPU登场和玩家竞争高排位；分数赛则是加入了原创规则的新玩法，共有分为5个难易度，只有在一个难度里获得里高分才能挑战更高的难度。



生化危机 佣兵 3D

バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D

推荐度 9 已通关

Capcom	ACT	2011年6月2日	1～2人
4800日元	17岁以上	无对应周边	

3DS

本作将《生化危机》4、5两代中火爆刺激的“佣兵模式”独立出来，以5代的基本规则为基础，并加入了技能系统。游戏的目标是在限定时间内尽可能多地击杀敌人，玩家可以操控着系列中的8位知名角色在30个关卡中迎战强敌，BOSS级敌人同时登场时的刺激感十足。游戏中敌人在远处的行动略有跳帧，但近处的动作非常流畅，结合触摸屏的操作也很贴心。本作还设置了50个勋章供玩家挑战，双人联机并肩作战时的乐趣更是倍增。



绿灯侠 机器猎人的崛起

Green Lantern: Rise of the Manhunters

Warner Bros	ACT	2011年6月7日	1人
29.99美元	10岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

3DS

与同名电影同期推出的本作，在剧情方面却与电影版截然不同。本作讲述的是哈尔·乔丹刚刚加入绿灯侠部队不久，马上就要面对来势汹汹的机器猎人大军。神器的绿灯戒指是战斗中的核心，借助它的力量可以变出机枪、巨大的拳头或陀螺等，凭此来击败敌人。哈尔在不同的星球能习得独特的新能力，而4名不同种族的同伴也能在危急时刻提供援助。游戏的过场剧情以美式漫画的形式呈现，带给原作爱好者原汁原味的感觉。



激热！柏青哥魂 携带版1 新世纪福音战士 真实之翼

激アツ!! パチゲー魂 Portable VOL1 「ヱヴァンゲリヲン～真实の翼～」

Fields	ETC	2011年6月9日	1人
6090日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 5 已通关

PSP

作为一款结合了知名动漫作品《EVA》的柏青哥游戏，本作用CG动画再现了新剧场版《序》和《破》的经典场面，能让原作的粉丝感动不已。游戏在资料方面与实机完全同步，玩家可以通过“研究模式”分析资料并钻研攻略方法。以任务形式展开的“看破模式”能让玩家指定随机数个机台，并在其中自由切换并推算设定值。另外还有锻炼玩家技术的“目押补完计划”以及辅助推算设定值的“小役计算”功能。



变形金刚 月黑之时 隐秘力量

Transformers: Dark of the Moon Stealth Force Edition

Activision	ACT	2011年6月14日	1～2人
29.99美元	10岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

3DS

本作的故事背景介于真人电影版第二部和第三部之间，玩家能亲身参与到汽车人与霸天虎的决战当中。“隐秘力量”是介于机器人和交通工具之间的特殊形态，该形态下的变形金刚在拥有灵活的机动能力的同时，也具备强大的攻击火力。本作中的变形金刚尽皆处于此形态下，玩家可以自由选择加入机器人或霸天虎阵营，通过各种武器把机体武装起来，利用获得的经验点数解锁机体的特殊技能，进而击倒敌人完成任务。



塞尔达传说 时之笛 3D

ゼルダの传说　时のオカリナ3D

Nintendo	A・RPG	2011年6月16日	1人
4800日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 10 已通关

3DS

经典名作《塞尔达传说 时之笛》的3DS复刻版，游戏的故事围绕被称为神之遗产的黄金圣三角展开，为了阻止黄金圣三角落入盗贼王加农多洛夫之手，玩家要操作主角林克，辗转于各个迷宫中解决谜题与敌人，以解决海拉尔大陆所面临的危机。3DS版除了对应立体显示功能外，人物以及场景的建模都得到了优化，原本有棱有角的图像变得圆润了不少，另外下屏还增加可以直接查看的地图、触控快捷键等功能，使得游戏更加人性化。



蛙田奇事·夏 千木良参战！ 携带版

カエル DEつかまえて·夏 千木良参战！ ぽーたぶる

推荐度 6

拓洋兴业	AVG	2011年6月16日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

本作是《蛙田奇事》的FAN DISC，可以体验到不同于本篇的故事发展。标题中的“千木良参战”代表本篇中不可攻略的千木良工在本作中升级为了可攻略角色。“后日谈”则讲述了在本篇的结局后，女主角与心爱的人所发生的日常生活，是对于本篇故事的补完。另外还有神秘的“真相路线”，满足一定条件就能解锁，该路线中将会判明月宿之主消失的真相以及主人公出生的秘密，是了解剧情必不可少的路线。



真·翡翠的水滴 绯色的碎片2 DS

真·翡翠の雫 绯色の欠片2 DS

推荐度 6

Idea Factory	AVG	2011年6月16日	1人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

NDS

本作是“《绯色的碎片》系列”的第二作，承接前作构筑的世界观，主人公高千穗珠洲在其母亲死后继承了玉依姬的使命，在学校玉依姬的缘故而被周围的人所疏远。却由于勇敢乐观的性格而吸引了一众守护者。作为DS平台的第二作，本作和前作相比进行了不少的改善，包括CG图像更大，加快了略过的速度等等，增加了操作的便利性。用语集也能方便玩家更加深入地了解游戏的背景。同时豪华的声优也是本作的亮点之一。



纸盒战机

ダンボール战机

推荐度 8

Level-5	RPG	2011年6月16日	1～4人
5980日元	全年龄	无对应周边	

已通关

PSP

机器人对战是本作的核心，在整个游戏中到处都可以找到对战的角色，游戏的战斗系统简单明了，抛弃了复杂的操作，让游戏的受众面更广。游戏画面采用清新的动画风格，厚道的指路系统让不懂日文的玩家也不会在发展剧情时卡关，简便的组装系统也大大降低了游戏的门槛。游戏的流程长度适中，不过途中穿插了非常多的剧情和动画，热血的打斗、华丽的必杀技都非常吸引眼球，通关后大量的挑战任务也增加了游戏的耐玩度。



吃豆人与大蜜蜂 次元

パックマン&ギャラガ ディメンションズ

推荐度 7

NBGI	ACT	2011年6月23日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

已通关

3DS

NBGI为《吃豆人》和《大蜜蜂》这两个原Namco的老牌系列制作的30周年纪念作品，将两个系列的新作集结到一张游戏卡中，包含3D的《吃豆人倾斜》和《大蜜蜂 3D冲击》两款游戏。前者是一款平台类动作游戏，玩家需将3DS主机倾斜，让吃豆人穿过各种机关，到达指定目标。后者一改《大蜜蜂》的简陋外貌，变为主视角座舱射击游戏，玩家要手拿3DS上下左右移动，模拟座舱中的视角转向，并把瞄准框对准铺面而来的大蜜蜂军团射击。游戏还收录了包括初代《吃豆人》和《大蜜蜂》的4款相关游戏。



鹅妈妈童谣的秘密之馆

マザーグースの秘密の馆

QuinRose	AVG	2011年6月23日	1人
5985日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

本作是一款比较另类的女性向恋爱AVG，讲述了女主人公无意中触碰到一本书而进入到书中世界，为了重新返回现实生活而不断回答男主角们提出的问题。游戏将英国著名的童话《鹅妈妈童谣》融合了进来，游戏中可以自由聆听英文和日文的童谣朗读、讲解，想要推动故事的进行就必须浏览书籍寻找答案，好在答题的过程中可以“作弊”，完全答对每个角色的100道题就可以取得该角色结局，只可惜和男主角之间的互动比较薄弱。



高达回忆 战争的记忆

ガンダムメモリーズ ～战いの记忆～

NBGI	ACT	2011年6月23日	1～4人
6279日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

本作无论是在系统还是动作性方面都有着自己的特色。游戏的卖点在于MS变换系统，玩家可以在《高达SEED》、《高达00》、《高达UC》等作品里选出3架自己喜欢的机体组成小队，去挑战各式各样的任务。机体根据战斗方式分成速度型（优异的机动性）、射击型（丰富的射击武器）和接近型（擅长格斗战）三种，每一种的特点不尽相同，玩家可根据当时的战况，在三种机体里选择合适的进行战斗。当满足条件时，三架机体还能一起发动强力的华丽的连携攻击。



荣耀同盟

グロリア・ユニオン

Atlus	S・RPG	2011年6月23日	1人
6279日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSP

Sting旗下看家作品“《同盟》系列”的最新作，游戏的世界观与之前截然不同，剧情也与前作没有联系。故事在一个80%都被海水覆盖的世界展开，主人公伊修特为了寻求传说水晶，驾船展开了冒险之旅。战斗系统的核心依旧是战术卡片和同盟阵型，本作还追加了15张全新效果的卡片。战场上出现了天气的设定，不同的天气对兵种的发挥有一定影响。全新引入的海盗船在紧扣剧情的同时，也为部分关卡提供了更为多样的打法。



斯坦因之门

シュタインズ・ゲート

角川书店	AVG	2011年6月23日	1人
6090日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSP

曾在X360平台大获好评的妄想科学AVG，2011年更推出游戏改编动画。故事讲述有着妄想倾向的大学生冈部伦太郎，组建了同好会“未来机械研究所”，一次偶然之下，冈部等人发明了可以向过去发送短信的“电话微波炉”。在利用此装置改变过去的期间，同好会的成员逐渐增加，与此同时，他们也渐渐被卷入意想不到的阴谋之中。PSP版采用全新的OP和ED主题曲，OP影像全面换新，并加入PC版的新增CG以及辅角色立绘。



网球王子 抱紧！心跳竞争者 海山之恋

テニスの王子　ぎゅっと! ドキドキサバイバル 海と山のLove Passion

Konami	AVG	2011年6月23日	1人
5250日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 6

已通关

NDS

本作是由动漫“《网球王子》系列”改编而来的女性向恋爱AVG。合宿中遭遇海难，主人公与王子们要在孤岛上与大自然作斗争。主人公不仅可以自由设定姓名、生日等资料，还能在两种外表和性格之间自由选择。每天的行动分为早、中、晚三次，主人公要在孤岛上与王子们进行交流，利用平时交谈中获得的关键词作为话题，还能进一步加深交流的层次。当好感度上升后，交谈间的气氛会越来越好，最后还会发生令人心跳的事件。



鱼之眼3D

フィッシュアイズ 3D

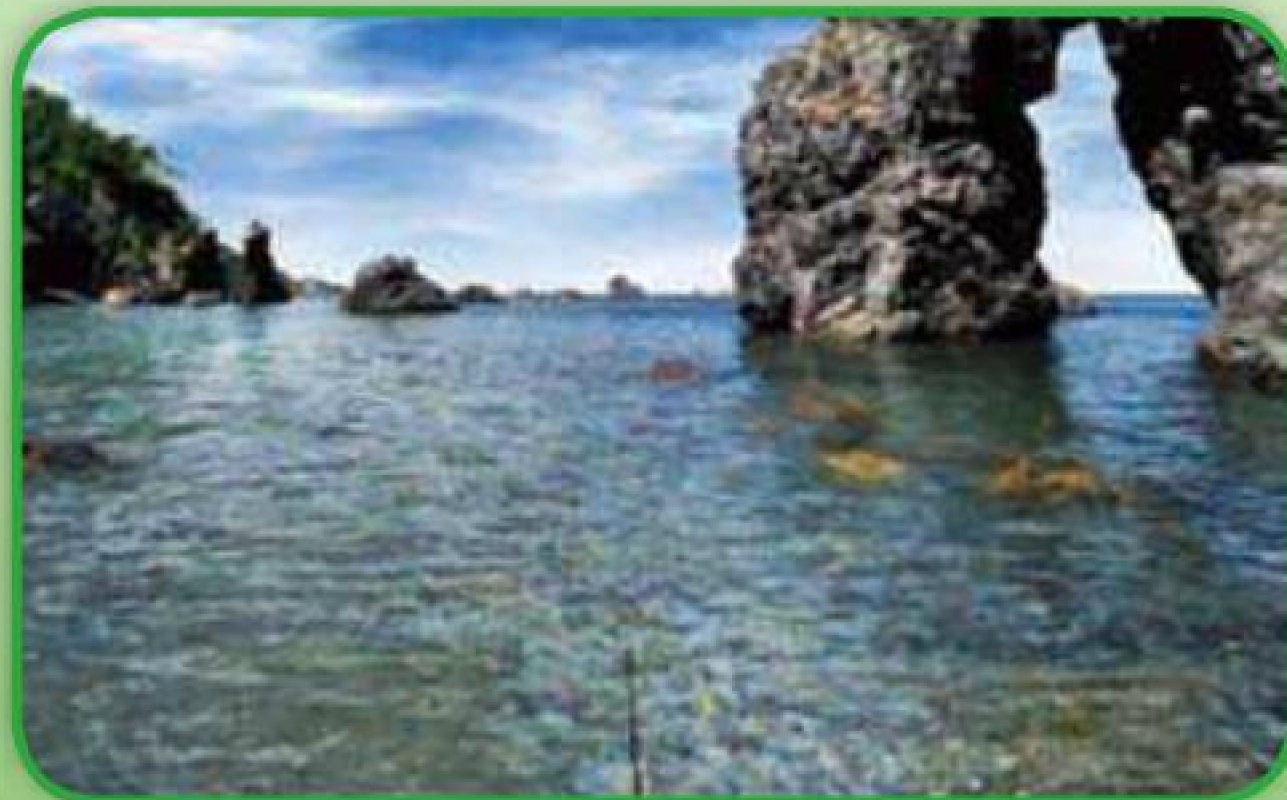
MMV	SPG	2011年6月23日	1人
3990日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7

已通关

3DS

《鱼之眼》以还原世界各地风貌的钓鱼场景和收录鱼种丰富而闻名，本作是其15周年纪念作。玩家可自由选择钓鱼地点和钓具，钓具多达100种以上，针对不同目标需要“对鱼下杆”。钓具与鱼的契合度以五角星标记，星数越多越容易钓起。玩家可将钓起的鱼放进水箱，并把过关后获得的岩石、海草、模型等作为水箱装饰品。水箱里最多放置5条鱼，玩家可单独放大其中一条来观赏。将鱼食投入水中、轻敲水箱壁都能引起鱼儿的注意，让它们与玩家产生互动。



ToHeart2 迷宫旅人

ToHeart2 ダンジョントラベラーズ

Aquaplus	RPG	2011年6月30日	1人
5040日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 7

已通关

PSP

本作是一款以《ToHeart2》的人气美少女角色为中心的3D迷宫类型的RPG，原是2009年PC平台上Fan disc中的特典游戏。玩家熟悉的角色们被卷入了游戏世界，为了回到现实世界，他们只得在剑与魔法的世界展开冒险，寻找迷宫之神。相比原PC版，本作的战斗队伍人数从4人增加到5人，也有大家非常熟悉的转职系统。特殊技能细分为特技、魔法与光环，战斗中还有阵型的概念。新地图、新迷宫、新怪物、新道具等各种要素也能带给老玩家们惊喜。



出击！！少女们的战场2 天翔冲击之绊

出击！！乙女たちの战场2 ～天翔ける冲击の绊～

SystemSoft Alpha	SLG	2011年6月30日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7

已通关

PSP

本作是一款类似于《樱大战》，含有丰富AVG与SLG要素相结合的作品。故事架空于第二次世界大战结束后的假想世界，在各地骚乱不断的纷争中，原本是军人的主人公加入了民间军事公司“SAGE”，配属到了全部是女孩子的“问题部队”，与充满个性的女孩子们一起生活一起战斗……本作改进了前作的不足之处，AVG与SLG的分量都得到了大大的充实，PC版本上多发的BUG在PSP版中也得到了修正。画面虽然有些粗糙，但不失为一款佳作。



纯白交响曲 奥路国的花痕

ましろ色シンフォニー *mutsu－no－hana

Comfort	AVG	2011年6月30日	1人
6090日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

PC上的同名移植作。故事讲述主人公瓜生新吾，某天他就读的普通高中“各务台学园”，突然宣布于明年4月与同街上的名门女子学校“结姬女子学园”合并，新吾更成为了混合学习试验班的选拔生，提前到女校上课。而在这里等待他的，自然是AVG常见的后宫邂逅。和一般的AVG一样，根据玩家的选择剧情会出现不同的发展，另外PSP版加入了两名可攻略女角色，而原作中已登场女角色们也加入了相应的新情节。



花店物语

お花屋さん物

Columbia	AVG	2011年6月30日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6 已通关

NDS

本作是职业体验类型NDS游戏“《女孩的憧憬》系列”第六作，玩家作为游戏的女主人公来到表哥家经营的花店帮忙，成为新店员从最细微的地方开始，体验到花店工作的乐趣。从市场进货、打扫店铺、结账、包装等等经营花店必须的工作都需要玩家亲自动手。同时游戏中特有的插花系统包含大量的花材、插花器皿、配花等种种可用素材多达500多种，玩家的作品还可以保存下来，日后进行观赏。



深渊传说

テイルズ オブ ジ アビス

NBGI	RPG	2011年6月30日	1人
6090日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 9 已通关

3DS

本作在“《传说》系列”的历史上有着极高的评价。游戏剧情饱满、内涵丰富，被公认为“《传说》系列”中排名前三的剧本。角色培养非常自由，战斗系统类似于ACT，玩家要亲自操控角色进行攻击和防御。另外本作还加入了自由移动这一革命性的创新，让理想中的3D战斗成为了现实。3DS的下屏设置4个不同的术技，只需要轻轻点击就能使用。另外本作中还加入了原PS2美版独占的秘奥义，魄力十足，隐藏要素也十分丰富。



驯兽师和王子们 携带版

猛獣使いと王子様 ポータブル

Idea Factory	AVG	2011年6月30日	1人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

PS2上的女性向AVG移植作。讲述以伟大驯兽师为目标的少女主人公，一次偶然之下，用自己最重要的胸针换取了4只动物，包括狮子、狼、鸭子与兔子，然而这些动物竟然都是受到诅咒的邻国王子们。少女应如何解开王子们的诅咒，期间如何与这些“王子”动物和平相处，背后又有着什么阴谋，就留待玩家慢慢挖掘了。PSP版对原作中大受欢迎的“爱抚动物系统”进行升级，并追加如“女主角因诅咒变成了猫”等新剧情。



剑、魔法与学园物3D

剑と魔法と学园モノ。3D

Acquire	RPG	2011年7月7日	1人
5880日元	全年龄	对应邂逅通信	

推荐度 7 已通关

3DS

“《剑、魔法与学院物》系列”以3D的形式登场。该系列走的是美式迷宫游戏加萌系角色风格，前期对职业、种族和技能的搭配要求较高，是一款难度较高的核心向迷宫RPG。冒险的舞台是培养冒险者的“冒险者养成学校”，玩家需要和同校的学生一起完成各种课题（任务），来推进游戏的流程。另外本作采用全新的剧本，新老玩家都能乐在其中，值得一提的是游戏对应3D成像，在3D迷宫中探索别有一番风味。



洛特雷克博士与忘却的骑士团

ドクターロートレックと忘却の骑士团

Konami	AVG	2011年7月7日	1人
5480日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8 已通关

3DS

本作以19世纪末的巴黎为舞台展开，描述了以考古学家洛特雷克博士为首的人们的冒险故事。游戏的主要流程是在酒馆接受任务，搜索巴黎街道，发现迷宫后进行探索，入手道具和宝石强化精灵，再进行战斗。本作解谜、探索、战斗间的平衡非常好，战斗系统虽然简单但却有十分深的内涵，另外聘请的明星声优表现也都可圈可点，虽然是一款仿《雷顿》的作品，但能做出自己的特色还是十分值得肯定的。



小凉宫春日的麻将

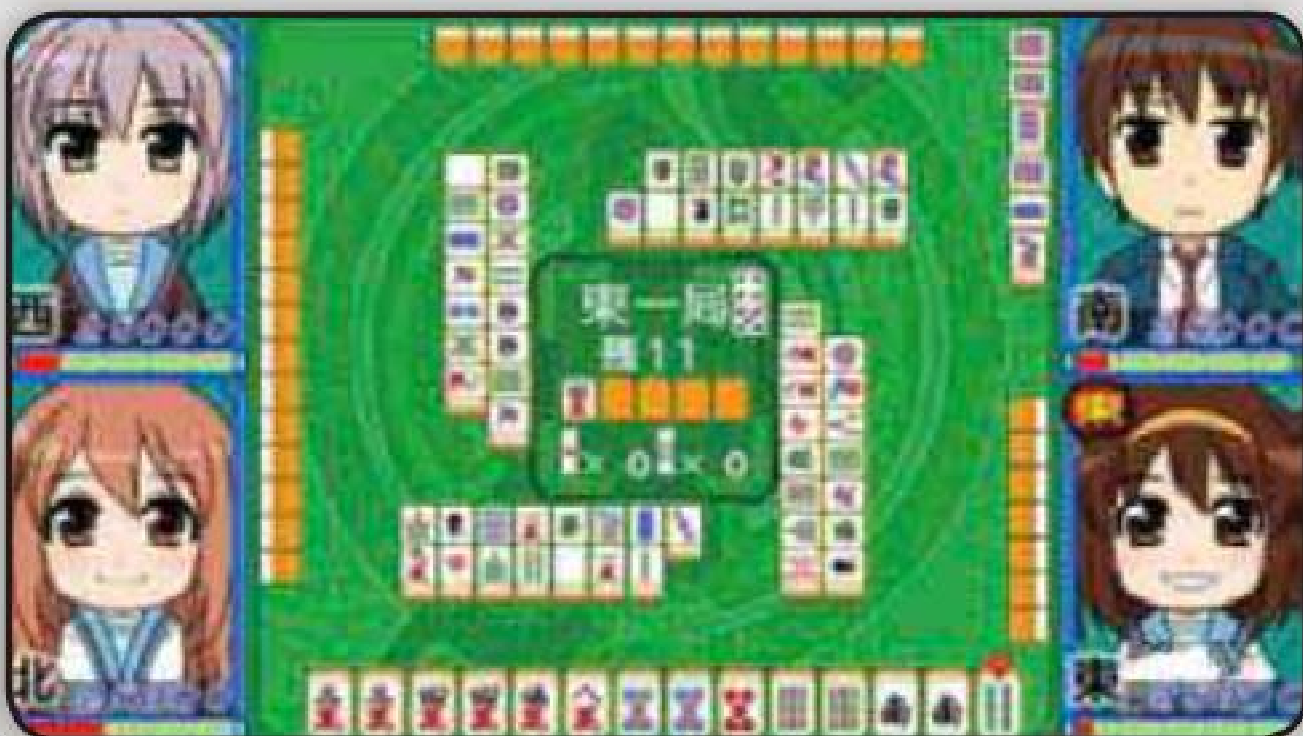
凉宫ハルヒちゃんの麻雀

NBGI	TAB	2011年7月7日	1～4人
6279日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 5 已通关

PSP

凉宫春日突然对麻将产生了浓厚的兴趣并开始动员全体SOS成员开始陪她打麻将，于是SOS团的麻将之旅就这样开始了。游戏大致分为故事模式、自由模式和挑战模式，在故事模式中玩家除了可以进行麻将对局外，还可以欣赏各种原创小故事；自由模式则是用来磨练玩家的麻将水平；挑战模式中则需要在牌局中完成各种任务。虽然游戏中有着必杀技的设定，不过大多对牌局影响不大，少了许多热血元素。



解放之剑 雷克斯

アンチェインブレイズ レクス

Furyu	RPG	2011年7月14日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS PSP

本作是在PSP和3DS平台同时发售的一款第一人称迷宫RPG，制作精良的CG和众多名声优的表现都是游戏吸引眼球的地方。大致玩法和同类游戏类似，不过系统方面有了较大的变化。解放系统可以让怪物成为玩家的随从，加上游戏中本身怪物的种类非常丰富，让抓怪成为了游戏的一大乐趣。晶球盘系统虽然不是首创，但是通过这一系统让角色的培养更加自由。多层次的BOSS战、华丽的必杀技等都让游戏玩起来更有普通RPG的感觉。



噗哟噗哟 20周年纪念版

ぷよぷよ！！ 20th anniversary

推荐度 8 已通关

SEGA	PUZ	2011年7月14日	1～8人
5040日元	全年龄	对应任天堂Wi-Fi网络连接	

NDS

《噗哟噗哟 20周年纪念版》在多平台上发售，本作即为最早发售的NDS版本，集结了系列24名人气角色、15种新旧玩法。单人模式可体验全角色的爆笑故事，完成8次对战即可看完一名角色的剧情，角色彼此的吐槽台词很有看点。对战不仅保留“噗哟噗哟”、“解谜噗哟”等经典规则，还加入复活规则“噗哟噗哟SUN”、“小噗哟发掘”等新规则，“学校模式”也能帮助初学者快速掌握连锁消除的诀窍。



实况力量职业棒球2011

实况パワフルプロ野球2011

推荐度 8 已通关

Konami	SPG	2011年7月14日	1～2人
5250日元	全年龄	无对应周边	

PSP

Konami老牌棒球游戏“《实况力量职业棒球》系列”最新作继承了前作架构，并加入了各种新要素。在生涯模式追加了许多新事件，除了可以移籍到其他球队外，结婚、购屋和生子等球场外的事件也大量收录。锦标赛模式导入了球队经营的概念，除了可以购买练习设备和道具来强化队伍外，还有棒球选手、教练的挖角和签约等等经营层面的要素。成功模式除了有以高中半球为舞台的三个剧本外，还准备了能简易作成选手的系统。



太鼓之达人 携带版DX

太鼓の达人ぽ～たぶるDX

推荐度 8 已通关

NBGI	MUG	2011年7月14日	1～4人
5229日元	全年龄	无对应周边	

PSP

“《太鼓之达人》系列”在PSP平台的最新作。本作除了收录有AKB、Exile等日本当红组合的流行歌曲外，《偶像大师》、《怪物猎人》等玩家们熟悉的游戏音乐也收录其中，更有大量古典音乐、Namco原创乐曲等待着玩家的挑战。在新模式“全国神轿战”中，玩家要化身为和田咚与巫女一起挑战全国47个县的道馆以及陆续袭来的BOSS。除了本作本身收录的大量歌曲外，官方每隔一段时间还会放出下载歌曲，保障了游戏的耐玩度。



心之可可珑

ココロノココロン

推荐度 6 已通关

NBGI	AVG	2011年7月14日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

NDS

本作是一款类似《动物之森》的轻松休闲游戏，游戏中玩家扮演的主人公米鲁米鲁由现实世界穿越到神奇的可可珑星，与星球上居住的可爱居民进行交流互动，成为“空友”（即朋友）。可可珑星球有着各种各样神奇的动植物，到处充满天马行空的想象，星球上的居民共有64个，每个都有自己的特色，和他们交流是本作的重点。本作的整体风格清新可爱，颜色鲜艳，音乐也十分悦耳欢快。推荐给喜欢休闲游戏的玩家。



星际火狐64 3D

スターフォックス64 3D

Nintendo	STG	2011年7月14日	1～4人
4800日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

NDS上的经典射击游戏《星际火狐64》在3DS上的强化移植版。玩家在游戏中会扮演火狐小队队长“福克斯”，与队员在环境形态各异的星球中穿梭，为维护宇宙的和平而奋力作战。3DS版对画面全面强化，运用3D景深效果更能带给玩家前全新的STG新体验。为迎合新玩家，游戏还加入了“3DS模式”，不但难度相对降低，该模式中可以通过上下左右倾斜3DS主机以来操作战机。此外本作只需一张卡带，就能支持最多4台3DS进行联机对战。



野营妈妈+爸爸

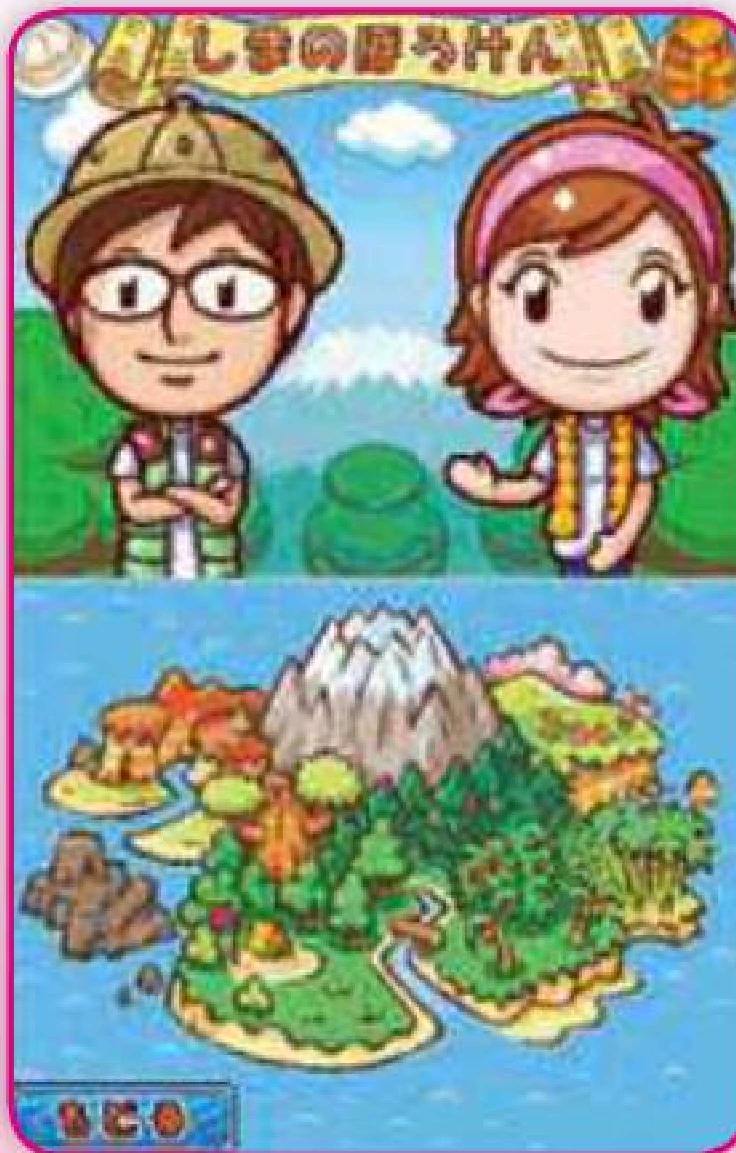
キャンピングママ+パパ

Office Create	ETC	2011年7月14日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 4 已通关

NDS

本作是一款适合亲子一起娱乐的游戏。游戏的主旨是体验野营的乐趣，在游戏中玩家可以在森林、河岸、海边等许多地方露营。由于是野营，冒险自然是一大主题，在游戏中通过迷你游戏来呈现冒险过程，玩家可以体验到钓鱼、寻找食物、和动物一起玩的乐趣，游戏充分利用到NDS的触屏功能。宿营地刚开始什么也没有，玩家可以将在冒险中获得的诸如烧烤架、晾衣杆、帐篷等物品摆放在营地，体验收集的乐趣和成就感。



二世之契 回忆之端

二世の契り 想い出の先へ

Idea Factory	AVG	2011年7月21日	1人
6090日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

本作是人气女性向恋爱冒险游戏《二世之契》的资料篇，以本篇剧本前后的情节为主轴展开，讲述前作尚未描写的新故事。游戏讲述女主人公“白羽真奈”，某天受到奇怪的力量所影响，从而被卷入了战国时代，并出现在“毗沙门天”上杉政虎（即上杉谦信）的面前，如同一般的文字冒险RPG，根据玩家的选择，会决定这位拥有现代知识的女主人公的故事走向，最终她对这片乱世产生何种影响，是返回现实世界还是留念在战国时代，都由玩家来决定。



诺拉与刻之工房 雾之森的魔女

ノーラと刻の工房 霧の森の魔女

Atlus	RPG	2011年7月21日	1人
6279日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8 已通关

NDS

本作讲述了以成为伟大的导刻师为目标而踏上旅途的诺拉，却被村民误认成魔女，三年间为了洗清嫌疑她使用导刻术不断地帮助村民们，并逐步揭开魔女之谜。游戏没有复杂的迷宫，所有地图均以一张图画呈现。采集素材时添加的随机事件，十分考验运气。贯穿于整个游戏的导刻术十分有创意，并不是毫无根据地炼金，而是将某个物品还原它在某个时间点上的样子，同时也和剧情息息相关，丰富的图鉴增加了游戏的耐玩度。



仙魔大战 汉熟霸王 三位动乱战创纪

ビックリマン汉熟霸王 三位动乱战创纪

推荐度 7

日本一Software	TAB	2011年7月21日	1人
6090日元	全年龄	对应邂逅通信	

已通关

3DS

由日本的同名人气食玩系列改编，将现实中巧克力点心附送的贴纸游戏化。本作把贴纸图案集结一堂，玩家能在实体贴纸的规则下游戏，也能玩到原创规则的“汉字大战”。战斗方式是比较贴纸上单个汉字的笔画数，笔画越多战斗力就越强。两个汉字组成词汇可形成汉字连锁，笔画数计为两个汉字的总和，即便是笔画较少的字也有机会获胜。本作还有卡片合成系统，两张卡片能够根据词义进行合成，为新的连锁提供可能性。



夜半怪物街 琳泽与魔法韵律

うしみつモンストルオ リンゼと魔法のリズム

推荐度 7

Santa Entertainment	MUG	2011年7月21日	1人
4725日元	全年龄	无对应周边	

已通关

3DS

本作是一款风格独特的音乐游戏，虽然充斥着幽灵和怪物，但画面却清新可爱。主角琳泽为了能让自己的灵魂返回肉体，必须与怪物街上的同伴们一同随着音乐跳舞，以此来吓唬人类、让他们发出尖叫。玩家只需跟随旋律用触控笔在屏幕上点击、拖动即可完成操作，不断获得高评价的话屏幕上的伴舞者也会越来越多。游戏中提供了丰富的服装、配饰供女主角更换，还伴有塔罗牌占卜等丰富的趣味小游戏。



战国BASARA 群雄编年史

战国BASARA クロニクルヒーローズ

推荐度 7

Capcom	ACT	2011年7月21日	1～4人
4800日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

作为《战国BASARA 群雄之战》的续作，本作追加了两名新武将，分别是石田三成以及青年版德川家康，并且这次的任务模式也是以他们两人的东军和西军为中心展开，每一军各50个任务，总计有100个任务在等着玩家去挑战，新模式天下统一战记和正统作品的类似，玩家选择一位武将，以统一日本为目标展开征战。另外由于游戏没有收录剧情，当因缘武将对决时就改为了本作新增的“编年史关卡”，借以体验家用机版经典关卡的名场面。



薄樱鬼 黎明录 携带版

薄樱鬼 黎明录 ポータブル

推荐度 7

Idea Factory	AVG	2011年7月28日	1人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

本作是PS2游戏《薄樱鬼 黎明录》的PSP移植版。主要描绘的是新选组核心人物芹泽鸭被暗杀，以及新选组最初导入罗刹的真相等等这段黎明时期的秘密故事。游戏完全收录PS2版全部内容在，游戏过程中加入剧情树形图，使剧情走向一目了然，可以在树形图自由设定友好度方便触发更多结局。“十六夜插话”，可以从不同的角度了解故事背景。同时作为PSP版全新内容，追加了“小夏日和”以及“幕末讲义录”。



恶魔幸存者2

デビルサバイバー2

Atlus	S・RPG	2011年7月28日	1人
6279日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 9 已通关

NDS

系列的第二作，由于制作人员大幅换血，剧情和系统都与前作有很大差别。这次的主线换成至高神对人类的直接制裁，玩家要在8天的时间内打败来袭的七星侵略者，并以自身的实力和信念向神索取最终创世权。本次收录了大量恶魔，新增若干种族，合体乐趣更上一层。同时还借用了“《Persona》系列”中的情感系统，与各个同伴发展剧情可增长彼此的感情积累，获得更多的战斗便利，解禁强力恶魔。游戏的多周目要素依然丰富，耐玩度极高。



女王之门 螺旋混沌

クイーンズゲイト スパイラルカオス

NBGI	S・RPG	2011年7月28日	1人
6279日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSP

和前作《女王之刃》一样，战斗是一大亮点，游戏为每位角色都制作了各种招式，各个角色独特的格斗技巧都巧妙地融入了这些招式中，玩家可以自己选择喜欢的招式来进行战斗。华丽的必杀技不但威力大，持续演出的时间也够长，一些特写镜头的插入也提升了招式的观赏性。当然游戏最大的噱头和看点是爆衣系统，不同部位破坏以及全部位破坏时插入的CG自然是本作最大的卖点，新加入的“命运惩罚”的系统让游戏的邪恶度又提升了一个档次。



日常(宇宙人)

日常(宇宙人)

角川书店	AVG	2011年7月28日	1人
6090日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

本作改编自具有极高人气的动漫《日常》，讲述的是一群高中女生在日常生活中发生的各种光怪离奇的非日常生活，而玩家则要操控外星人通过电波介入的手段，将这些非日常的生活制作为电视节目来取悦宇宙的公主。将目标锁定在想要关注的角色身上，就能对他进行直播。当故事进入分歧点时，除了以观众投票的意愿来决定故事的走向外，当然也要尽量满足公主的意愿，这样才会有收视率加成。最后人气最高的角色将会播放专属结局。



上坡旋风 携带版

さかあがりハリケーン Portable

Alchemist	AVG	2011年7月28日	1人
6800日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

PC平台上的同名作品的移植版，以轻松有趣的校园故事为基础展开的恋爱AVG。故事讲述因过人的行动力把周围的人卷入麻烦的的问题少年主人公皆川巧，因制造过多事端而从原来的学校转入山中学校“武月学园”。身为麻烦轴心的主人公，在这里遇上了青梅竹马的尤加利等人，期间他利用自身的惊人行动力，使得学园的气氛渐渐发生改变。PSP版加入了声优加藤英美里配音的可攻略女主角“漪罗凛”，对游戏整体故事路线进行修改，并加入的新事件CG和新OP。

世界第一无厘头恋爱 满堂红

世界でいちばんNGな恋　ふるはうす

Boost On	AVG	2011年7月28日	1人
6090日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 5　已通关

PSP

本作原为PC平台的喜剧恋爱AVG，PSP版为可攻略女角色加入了全新剧情，并收录“美都子”的后日谈，此外追加30张全新的CG，游戏全面换新。故事讲述三失的28岁主人公芳村理，一晚因借酒消愁而一贫如洗走在街上，遇上了激励自己的穗香，受到鼓舞的芳村理事后打算鼓起勇气想穗香告白，然而天意弄人，最终穗香竟与其他男人私奔，而芳村理则与穗香的女儿美都子住在同一屋檐下。玩家在游戏中的选择将会决定这位倒霉的男主角最终的命运。



死神与少女

死神と少女

Takuyo	AVG	2011年7月28日	1人
6800日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7　已通关

PSP

这是一款画面素雅的女性向文字类游戏，以某国港口城市鸣钟町为架空舞台，讲述死神和少女之间的故事。以章节推进流程，主人公远野纱夜和其他角色的附加故事以绘本和童话的形式穿插在每一章，玩家可在现实和幻想的两个世界中来回切换。特色的“话叶”系统可发现隐藏故事，组合两个话叶还能提升角色好感度，进而影响结局分支。游戏的声优阵容豪华，系统虽简单，但存档和故事回顾功能均十分好用。



J联盟 创造球会7 欧洲加强版

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ 7 EURO PLUS

SEGA	SLG	2011年8月4日	1人
6279日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8　已通关

PSP

本作是“《创造球会》系列”在15周年之际推出的集大成之作，融合了众多新要素。相较于强调日本本土球会的6代，玩家在本作中终于有机会前往欧洲六大联赛的俱乐部工作。玩家所扮演的角色需要负责俱乐部的经营、人事和球员培养等方面，借此让育成、指挥、人望、交涉和经营5项能力有所成长，并习得新的技能。游戏还引入了“名声”的概念，玩家只有率领俱乐部取得好成绩、不断提升名声，才有可能获得豪门的垂青。



冬宫Ⅲ 暗黑使徒与太阳宫殿

エルミナージュⅢ 暗黒の使徒と太陽の宮殿

Starfish	RPG	2011年8月4日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 8　已通关

PSP

第一人称3D迷宫探险RPG“《冬宫》系列”的最新作，像之前的《冬宫原创》一样包含12个种族和16种职业，让玩家能够编辑出能力各异的角色。系统追加了昼夜和天气变换，影响迷宫中敌方出没。玩家还能将图片上传到记忆棒中，为角色编辑形象。每个职业可追加朴素实用的“附带技能”，比如在晴天时能通过行走回复全员HP的“太阳恩惠”，利用道具制作各种食物的“料理”技能等，搭配职业和技能是乐趣所在。



风暴恋人 夏恋

STORM LOVER 夏恋!!

D3 Publisher	AVG	2011年8月4日	1人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

本作为PC平台的《风暴恋人》FAN DISC移植PSP版本。舞台来到了夏天的临海学校，游戏开始的时候可以选择跟一位男性角色成为恋人关系，游戏的剧情也会随之发生巨大的变化，所有的角色都有完全不同的剧本。本篇中大受好评的“笨蛋情侣”与“三角关系”剧本也保留了下来。开篇选择“没有恋人”的话，就会进入“急速恋爱”模式，体验急速而浪漫地坠入爱河的感觉，而且此模式下还能攻略本篇中无法攻略的犬塚老师与相马。



集合！卡比

あつめて！カービィ

Nintendo	ACT	2011年8月4日	1人
3800日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

NDS

遭到恶魔袭击的卡比被分裂为10个小卡比，为了恢复原状而踏上了旅程。游戏全程采用触控操作，点击下屏就能指挥卡比小队移动，点击敌人小卡比们就会自动攻击。还可以利用触控笔做出跳跃和集合移动等操作。场景中有不少有意思的机关，利用卡比去触发它们就是攻关的捷径。金币是游戏中的收集要素，藏着各个场景之中。通过收集金币可以解锁各种小游戏，例如音乐鉴赏和敲地鼠。BOSS战有着独特的创意，操作量适中。



美食的俘虏 美食生存者

トリコ グルメサバイバル!

NBGI	ACT	2011年8月4日	1～2人
5229日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

本作由同名动漫作品改编而成。在游戏中，玩家在一座充满了山珍海味的梦幻岛屿中冒险，取得各种各样的美味食材，从而制作出最顶级的料理。游戏的玩法类似《怪物猎人》，不过游戏中没有装备的概念，取而代之的是玩家通过获取食材来做成各种料理，通过食用料理来提升人物等级和习得新技能。不过食材的收集并不容易，肉类食材都是从各种猛兽身上剥取而来的，即使是可采集的植物，某些也是具有攻击性的。



谜惑馆 回音之间

谜惑馆 音の间に间に

Capcom	AVG	2011年8月4日	1人
4800日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

本作是一款用来展现3DS立体声魅力的创意游戏。声音自然是游戏的最大卖点，不少房间里的小游戏也都跟声音有关，需要带上耳机才能完美地体验游戏。游戏中大部分时间需要玩家根据NPC的提问来进行回答，当上屏幕出现音符符号时就是玩家说话的时候了。由于NPC的提问和玩家要做出的回答都是日文，因此必须要有一定的日语基础才能将游戏顺利进行下去。需要注意的是有些房间会突然出现恐怖的画面和尖利的叫声，胆小的玩家慎玩。



全假面骑士 骑士世纪

オール假面ライダー ライダージェネレーション

NBGI	ACT	2011年8月4日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

NDS

本作是为纪念“假面骑士”诞生30周年在NDS推出的清版过关ACT，游戏收录从初代《假面骑士》到目前播映中的最新作《假面骑士Fourze》共29名骑士角色。战斗以2人小组的形式进行，玩家与由AI操作的搭档角色一起消灭所有的怪人。丰富的必杀特写是游戏的最大卖点，除Fourze以外，其余28位骑士的超必杀技动画均加入真人语音，让必杀演出更为热血。此外每个骑士都有着各自的特殊能力，运用原作中的这些能力，可以让战斗变得更加轻松。



信长之野望 苍天录 威力加强版

信长の野望 苍天录 with パワーアップキット

Koei Tecmo Games	SLG	2011年8月4日	1人
6090日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

《苍天录》是“《信长之野望》系列”的第10款作品，玩家首次能以军团长或城主的身分进行游戏。与担任大名所不同的是，军团长或城主可以选择尽心尽力侍奉主公，或是暗地里与其他势力勾结，以实现自己的野心。游戏进程以政略、军略回合交替的形式推进，战斗则是完全即时制，节奏非常明快，外交和忍者的作用在本作中尤为关键。在特选定制模式的限定条件下完成游戏，还可以获得新剧本、新道具、新武将等奖励。



勇者30 2nd

勇者30 SECOND

MMV	RPG	2011年8月4日	1～4人
4980日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSP

本作是以在30秒内打倒魔王过关为卖点的RPG《勇者30》的续作，游戏在继承前作的制作阵容与独特玩法的基础上，还强化了角色扮演的内容。和前作不同的是，这次游戏并没有包含了多个类型的模式，而是以RPG为主，并将剧本的数量增加到了5个，分别是“勇者30 序曲”、“勇者30 审判”、“勇者30 进化”、“勇者30 诸神的黄昏”和“勇者30 命运”，每个剧本各自独立但又相互牵连，为玩家带来一场波澜壮阔的冒险。



怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村G

Capcom	ETC	2011年8月10日	1～4人
3990日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 9 已通关

PSP

本作是人气狩猎游戏“《怪物猎人》系列”的衍生作品。玩家作为主角“我的艾鲁”将成为见习村长为了把村子建设得更加热闹而努力。和“《MH》系列”正传作品不同，本作是一款可以享受艾鲁村生活的休闲作品。游戏完全收录前作内容，添加更多G级内容，包括G级艾鲁、新地图、新职业给玩家挑战。G级冒险任务中包括雷狼龙在内更多帅气的怪物也会登场，在艾鲁村中悠闲地度过每一天正是本作的主旨。



歌唱王子 重唱

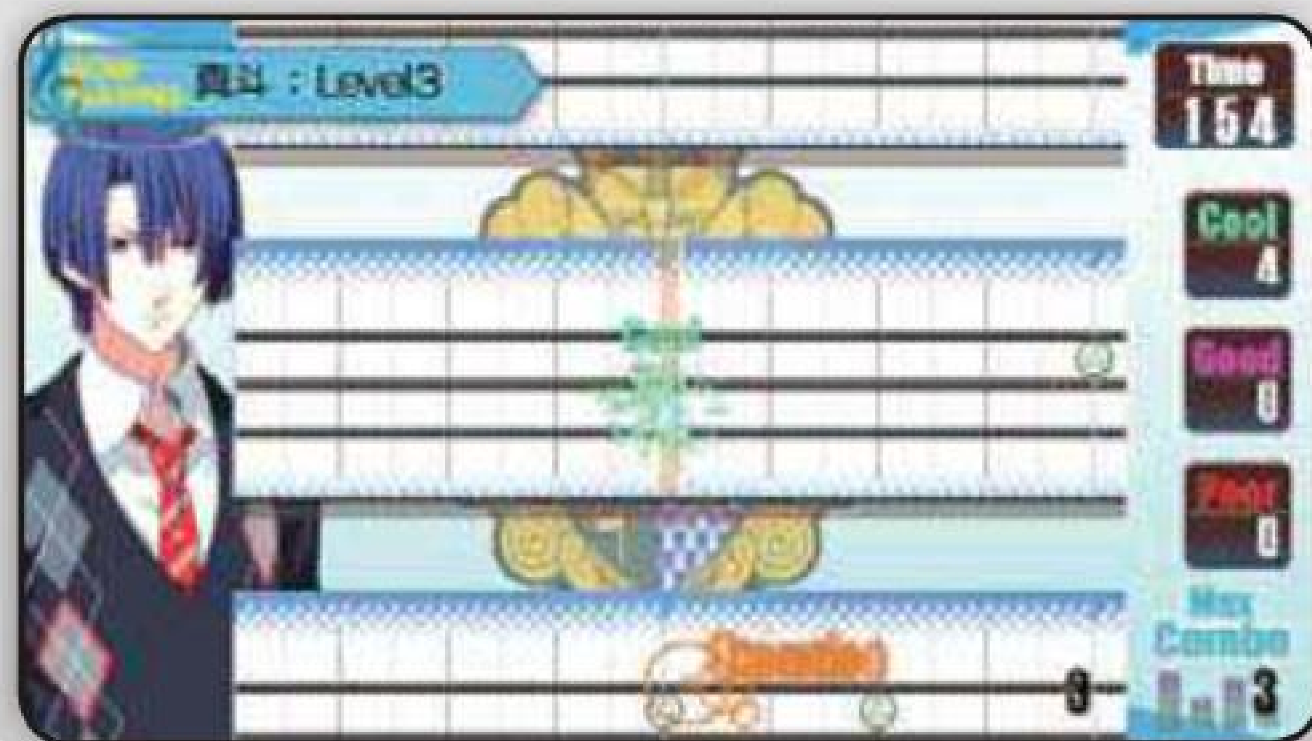
うたの☆プリンスさまっ Repeat

Broccoli	AVG	2011年8月11日	1人
5040日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

继前作《歌唱王子》在PSP上获得不错口碑，加上改编动画的播出虏获不少女性玩家和观众，厂商特意推出了这款加强版作品。本作每位可攻略角色的结局均加入后续剧情，并对游戏中的角色立绘和CG进行优化。游戏中有着不少与音乐相关的迷你游戏内容，包括“节奏游戏”、“学力测验”、“作词测验”和“演奏考试”。故事讲述艺能专门学校“早乙女学园”，幸运入学的主人公七海春歌（女）与校内男生组成二人组合，在一年内为取得新人发掘大赛优胜而努力。



超级口袋妖怪大乱斗

スーパーポケモンスクランブル

Nintendo／Pokemon	ACT	2011年8月11日	1～2人
4800日元	全年龄	对应邂逅通信	

推荐度 9 已通关

3DS

以系列第五作《黑・白》为蓝本的Wii版《乱战！口袋妖怪大乱斗》的续作，646种口袋妖怪以发条玩偶姿态登陆本作，以俯视角度在各种不同的区域中进行战斗和收服。不同的区域中会出现不同的口袋妖怪，特定的口袋妖怪需要输入密码或完成一定次数的邂逅通信后才会出现。除了普通战斗，还有竞技场战、组队战和突击战。通关后，除了更高级别的挑战，还可以升级所有关卡的强度等级以收服更多强力的口袋妖怪。



惊奇！飞跃！魔法笔

びっくり！とびだす！魔法のペン

GAE	AVG	2011年8月11日	1人
3990日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

以“让绘画变为真实”为主题的休闲类游戏，画面清新可爱。触控笔在游戏中拥有非凡魔力，在屏幕上画出的任何东西都会被实体化并拥有生命，玩家可与之对话交流。街道上的居民会委托玩家绘制各种图案，绘画素材多达120种以上，成功完成可增加道具数量，扩大城市规模，继而吸引更多居民定居。主人公可与他们发生包括恋爱在内的各种事件，绘制过程中可自行调整3D的呈现式样，运用AR卡片与现实连动。



梦幻骑士Ⅳ 超荷再装填

グローランサーⅣ オーバーリローデッド

Atlus	RPG	2011年8月18日	1人
6279日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSP

游戏新增了不少内容，玩家的选择会影响到分支剧情的发展，并且追加了原作中没有的多条路线。新事件也有所增加，原有的部分事件也会因为路线的改变而进行变动。本作新增的“休假系统”让培养亲密度变得更加容易，大量结局也让游戏的耐玩度有了保障。即时型的战斗是该系列的特色之一，玩家需要对操作的角色下达指定，之后角色就会按照指令进行各种动作，对玩家的大局观和判断力有很高的要求。



文明开华 葵座异闻录

文明开华 葵座异闻录

推荐度 7　已通关

Furyu	AVG	2011年8月18日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

声优阵容强大的女性向恋爱游戏，主人公水户葵是生活在现代的高中3年级女，某次打扫房间时无意发现了一块旧镜子，不料被吸入镜中，穿越到明治时代并遇到旅行中的戏剧团“葵座”，主人公和葵座中性格各异的成员们一同开始了不平凡的生活。葵座暗地里守卫着保天下太平的家纹“双叶葵”，玩家可让男性角色与主人公一同执行任务，拉近两人的距离。游戏一共包含9个普通章节，满足一定条件能开启隐藏章节。



遗忘

AMNESIA

推荐度 7　已通关

Idea Factory	AVG	2011年8月18日	1人
6090日元	15岁以上	无对应周边	

PSP

本作的主人公在一觉醒来后失去了全部记忆，她过往的人生和人际关系变得如同一张白纸。主角要在精灵的帮助下，根据手机短信内容、对话时的语气来判断与他人之间的关系，并设法找回自己的记忆、续写感人的恋曲。本作中不同路线是相互独立的，同一角色在不同路线中的身分设定有所差别，不过性格不会发生变化。玩家在对话时的选择，会影响主人公的好意、信赖和疑惑感，这三项数值则影响最终的结局走向。



恶魔幸存者 超频

Devil Survivor Overclocked

推荐度 9　已通关

Atlus	S·RPG	2011年8月23日	1人
59.99美元	13岁以上	无对应周边	

3DS

以NDS平台上《女神异闻录 恶魔幸存者》为蓝本移植而来的战棋游戏，剧情针对新平台有所增加，并加入两万多句语音。主人公一行无意中获得了召唤恶魔的神奇力量，主人公必须在封锁圈内与各种敌人对抗，以求生存到最后。剧情以唯一神和巴贝尔神的斗争为主线，流程中提供了大量的倾向性选项，玩家可通过选择来决定自己的创世方向。保留了系列系统中精髓的恶魔合体系统，玩家可通过拍卖获得新仲魔素材，合成更强大的仲魔。



苍黑之楔 绯色的碎片3 DS

苍黒の楔 绯色の欠片3 DS

推荐度 6　已通关

Idea Factory	AVG	2011年8月25日	1人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

NDS

本作是著名的女性向恋爱游戏“《绯色的碎片》系列”第三作，承接前作故事，讲述将会毁灭世界的“鬼斩丸”被完全封印一年之后的故事。主人公作为“玉衣姬”和“守护者们”平静的生活突然被打破，突然的异变袭主人公春日珠纪。本已消失的宿命之楔，现在正再次将珠纪他们逼入绝境，游戏为NDS移植版，添加了对应NDS触摸机能的全新功能，游戏声优阵容豪华，包括杉田智和、浪川大辅等一线声优。



光之美少女 旋律收藏集

スイートプリキュア メロディコレクション

NBGI	ETC	2011年8月25日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 4 已通关

NDS

本作是“《光之美少女》系列”最新作品。旋律是游戏的主题，因此本作中有不少和音乐相关的游戏，例如通过节奏来做点心、根据要求来完成演唱会等，除此之外更是准备了多达17种迷你游戏供玩家游玩，并且这些游戏也大多和音乐相关，操作均通过触屏来完成，简单易懂。完成游戏后可通过获得的硬币来购买新乐器、新服装等，而服装和乐器都可以自由搭配，并在演唱会中实时呈现，增添了收集和换装的乐趣。



黑岩射手 游戏版

ブラック★ロックシューターTHE GAME

Image Epoch	RPG	2011年8月25日	1人
6279日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSP

本作以人气动漫角色“黑岩射手”为基础改编，有别于原作设定，游戏采用完全不同的世界观，人物方面除黑岩射手之外，其余人物均完全原创。故事讲述2032年地球突然遭受外星人的侵略，经过19年的抗争，人类此时剩下仅有12人，作为最终兵器觉醒的黑岩射手，要前往世界各地，与无数的外星机械以及率领它们的“外星使者”展开殊死战斗。虽然是RPG，但游戏的战斗系统实时而快速，玩家要根据时机，及时回避敌人的攻击并展开反攻。



快盗双天使 时间与世界的迷宫

快盗天使ツインエンジェル～ ときセカイの迷 ～

Alchemist	AVG	2011年8月25日	1人
6800日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

本作原自一款柏青哥游戏，因其可爱的角色形象，曾改编为漫画和TV动画。本作中玩家可以选择“水无月遥”或“神无月葵”作为主人公进行游戏，而剧情走向也会有所不同。游戏在AVG的基础上融入了战斗元素，并加入柏青哥的玩法，根据柏青哥机的结果，角色会展开攻击、回复等各种指令动作。除可爱的角色外，人气声优也是本作的必备要素，TV版的原班声优，如田村由香里、能登麻美子、钉宫理惠等均为本作献声。



无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道

デュラララ!! 3way standoff －alley－

Ascii Media Works	AVG	2011年8月25日	1人
7000日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSP

《无头骑士异闻录》是去年大热的轻小说，作品以池袋为舞台描写了一群光怪陆离人们经历的不寻常但爽快的故事。本作是根据游戏改编的第二作，保留前作“黄巾贼”、“DOLLARS”、“罪歌”三条线，新添加“临战篇”、“雄猛篇”、“愚丽威篇”，剧本内容达前作2倍，结局也变得更加丰富。游戏过程中要在池袋进行搜查，搜集不同的情报以触发不同路线事件，全程语音使玩家仿佛在看一部有声小说，十分精彩。



猩红帝国

クリムゾン・エンパイア

QuinRose	AVG	2011年8月24日	1人
5985日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 7
已通关

PSP

移植自同名PS2游戏的女性向AVG，故事发生在贵族之国卢克索努的从属国，主人公是从属于第二王子的女仆长，武艺高超，负责照料王子的饮食起居兼担任保镖。她有着作为暗杀者被训练的过去，主人公要利用各类人物，帮助第二王子在权力的斗争中继承王位。不过外表出色的主人公却在恋爱和友情上非常迟钝，玩家要通过选项改变现状。游戏的声优阵容强大，王城的所有男性均有不错的配音，加之剧情独特，对女性玩家很具杀伤力。



侦探部 侦探、幽灵与怪盗

たんていぶ THE DETECTIVE CLUB －探偵と幽霊と怪盗と－

Boost On	AVG	2011年8月25日	1人
3654日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 6
已通关

PSP

“《侦探部》系列”预计推出4款作品，本作为系列第1卷。游戏采取的是章节制，玩家要扮演小牧锐太与侦探部的成员一起搜集证据、解明事件。搜索部分要探索学园寻找证据；推理时间要根据手头的情报，推理出犯人；最后的解决部分就要以证据揭示出真相。主人公小牧锐太被女主角冰口真矢怀疑为女子更衣室偷窃事件的嫌疑人。为了证明自己的清白，小牧加入了事件的调查，以此作为契机，同三位个性十足女生一起成立了侦探部。



真・三国无双6 特别版

真・三国无双6 Special

Koei Tecmo Games	ACT	2011年8月25日	1～4人
5800日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8
已通关

PSP

6代的PSP移植版，包括魏、蜀、吴、晋、他五个势力，共62名武将登场。系统上回归了蓄力攻击系统，并增加了不同效果的EX攻击，每个武将的EX攻击只对应一种武器。武将都可以使用大多数武器，但也受武器熟练度等限制。游戏包括故事模式和编年史模式两大部分，故事模式以魏、蜀、吴、晋四大势力划分，基本以《三国》原著剧情来推进；编年史模式则在大地图中完成诸如个人列传、知名战役、取得特殊兵器等战斗。



车神 变节者

Driver Renegade

Ubisoft	RAC	2011年8月30日	1人
39.99美元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 7
已通关

3DS

“《车神》系列”并非一板一眼的传统竞速游戏，其作品往往融入了火爆刺激的动作元素，本作也不例外。玩家扮演的主角约翰・坦纳在上缴了警徽后，决心通过自己的方式惩治犯罪，肃清盘踞在纽约城的恶势力。游戏的过场以美式漫画风格呈现，玩家可以通过释放蓄满的“愤怒槽”，来达到极限加速或快速击倒敌人的目的。本作共有50种车型和超过100种任务，还有包括时间竞速、公路战争在内的7种挑战模式。



萌萌大战争 现代版+

萌え萌え大战争☆げんだいばーん+（ぷらす）

SystemSoft Alpha	SLG	2011年9月1日	1人
5250日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是继《萌萌2次大战（略）》之后，“《萌萌》系列”第二弹《萌萌大战争 现代版》的PSP版。本作的玩法与一般的战略模拟游戏无异，但特点就在于玩家使用的兵器全部都是以可爱的少女形象登场，身为司令官的玩家要控制这些兵器娘冲锋陷阵，使用各种必杀技夺取战争的胜利。游戏以PC版为基础，围绕冒险、战略、交流三个部分展开，章节部分除了收录PC版的中东战线、欧州战线和极东战线外，PSP版还追加了全新的越南战线。



纳米潜行者

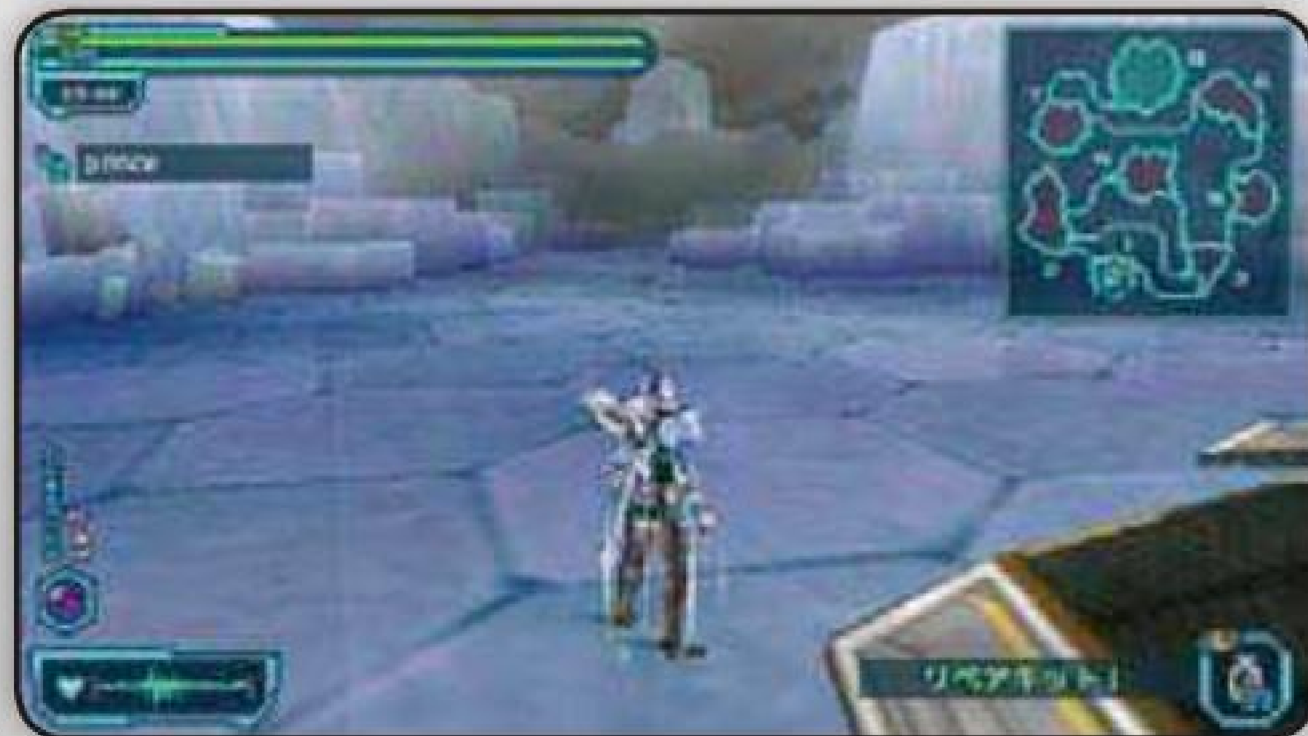
ナノダイバー

Takara Tomy	ACT	2011年9月1日	1～4人
5040日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是一款模仿“《怪物猎人》系列”的作品 。以人体内为战场，玩家穿戴极具现代感的医疗装备，在患者体内击退病毒，治病救人。游戏中可以使用刀刃、大剑、注射和打击盾四种武器，且对应纸娃娃系统，经过变更后可以显示在角色的外观上。另外每一种类型的武器都能发动特有的SAS攻击，以及对BOSS专用的突击潜行攻击，这种类似于必杀技的攻击能够对敌人或BOSS造成大伤害。BOSS强化倍率也是玩家在挑战BOSS前需要考虑的要素。



圣骑战史

グランナイツヒストリー

MMV	RPG	2011年9月1日	1人
5229日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 9 已通关

PSP

本作由Vanillaware开发，玩家作为骑士团长，需要精心培养和锻炼麾下的骑士。游戏中的9种职业、8类武器各有不同效果的技能，再辅以30余种的阵型能衍生出丰富多彩的打法。单机模式下剧情以任务制的形式展开，数量众多的支线和通缉任务保证了耐玩度。新颖的网战模式并不要求玩家时时保持在线，只需联网更新数据，就可以随时随地进行游玩。虽然只是与其他玩家设置好的战术进行比拼，但丝毫不逊于PVP式的正面对碰。



尸体派对 影之书

コープスパーティーBook of Shadows

5pb.	AVG	2011年9月1日	1人
6090日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

游戏是以新加入的角色为主视点，以前日谈和后日谈的方式来叙述前作派生出的小故事。前作中，玩家主要通过控制角色在地图上移动、解谜来进行游戏，而本作则取消了探索要素，主要在文字描述上下功夫。新增的“背景探索模式”可以在对话时对背景进行探索，很可能会找到意想不到的东西从而推进剧情的发展！随着精神污染度的升高，画面会逐渐变得扭曲，并且更容易看到亡灵，让游戏的恐怖感得以提升。



月华缭乱 浪漫

月华缭乱ROMANCE

Idea Factory	AVG	2011年9月8日	1人
6090日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是Idea Factory旗下一款另类女性向恋爱游戏,故事以风光秀丽的山间全住宿制高校白樱学院为舞台展开。在学校中活跃着一群头脑聪明外形优秀的人，他们表面上是没有参加任何俱乐部活动的归家一族，实际上他们正是神秘的“禁断约会俱乐部”成员，刚刚入学的女主角成为了他们的目标，游戏中对话会有选项供玩家选择，选择会使故事向纯爱或者禁断两个方向发展，最后甚至会有黑化结局。



雷神托尔

Thor: God of Thunder

SEGA	ACT	2011年9月13日	1人
29.95美元	13岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

3DS

以众多超级英雄中的一员——雷神托尔为主角的同名游戏，玩家要扮演托尔打败泰坦、巨魔等强大敌人，拯救北欧。游戏质量相比同名家用机版要高出不少，主人公可借助电闪雷鸣和风的力量作战。动作丰富而流畅，积攒一定的符文可以解锁托尔的新技能、能力，或是为雷神之锤升级后组合出更加强力的连续技，BOSS战极具迫力，QTE很刺激。除了通常的近身格斗技、投技外，托尔还能将雷神之锤投掷出去给敌人以重创。



脸庞赛车 照片终结

Face Racers: Photo Finish

Majesco	RAC	2011年9月13日	1～4人
29.99美元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6 已通关

3DS

本作是一款风格轻松、强调娱乐元素的赛车游戏，玩法比较近似于玩家们熟悉的《马里奥赛车》，充斥着追踪导弹、遮挡视线的幽灵等妨害类道具。充分利用3DS的内置摄像头是游戏的最大特点，玩家可以把自己的照片放到游戏中，作为赛道边的广告牌甚至是妨害道具。当玩家展现华丽的驾驶技术时，摄像头会即时抓拍下玩家的表情并载入游戏中与他人分享。游戏还内置了上百种发型、服装和配饰供玩家制作属于自己的赛车手。



像素跑者 传说

Bit.Trip Saga 3DS

Aksys Games	ACT	2011年9月13日	1人
39.99美元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

在智能手机和家用机平台上多面开花的《像素跑者》登陆3DS，本作收录了包括Void、Runner、Flux、Fate、Core和Beat在内的6款像素游戏，共有120个关卡等待玩家挑战。画面保留了复古的像素风格，但经过重制后更加精细，且支持全新的3D影像技术。每大关都有单独的主题和游戏方式，保持着一致的画面和游戏风格。为了满足玩家的收集欲，本作还设有达成特定条件后才能获得图片的“画廊模式”。



小熊维尼 百亩森林的美食全书

くまのプーさん 100エーカーの森のクッキングBOOK

Disney	ETC	2011年9月15日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 5 已通关

NDS

迪士尼著名动画系列《小熊维尼》的衍生作品，主角是动画中憨态可掬的主角维尼熊和它的朋友们。与其说本作是一款游戏，不如说更像游戏副标题描述的那样——是一本地地道道的美食全书，整个游戏过程就像是在阅读一本精美的图书，游戏者除了可以读到《小熊维尼》的故事之外，还能学到日本美食家田内しょうこ女士推荐的50道佳肴的制作方法，是家里有小朋友的妈妈们可以和孩子一起游玩的作品。



青蛙过河3D

Frogger 3D

Konami	ACT	2011年9月22日	1～4人
3980日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6 已通关

3DS

本作是知名的“《青蛙过河》系列”30周年纪念作品。游戏的基本方式仍然是由玩家操控青蛙躲避障碍物或是踩上移动的物体当作踏足台，横断游戏规定的版面到达终点。本作的舞台走向了城市、摩天楼、赌场、回转寿司店，甚至还有战场、火山和战斗机，趣味十足的场景多达60关，而且每关都有自己独特的趣味机关。另外游戏中还收录了怀旧向的古典“疯狂模式”，在马赛克画面下，控制青蛙不断前进挑战自己的极限距离。



闪乱神乐 少女们的真影

闪乱カグラ －少女达の真影－

MMV	ACT	2011年9月22日	1人
5980日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

3DS

本作是由策划过《勇者30》的高木谦一郎所负责制作的一款以“破衣爆乳”为卖点的动作游戏。游戏讲述五名善忍为了维护和平，和蛇学园的恶忍展开生死较量的故事，类型为传统的横版卷轴过关，仅需通过Y键的轻攻击和X键的重攻击相互组合就能打出华丽度满点的连击，配合爆裂忍法、秘传忍法等动作要素使游戏更具爽快感。当角色受到伤害后服装就会逐渐破损，玩家操作的角色死亡或用秘传忍法干掉BOSS还能看到赏心悦目的特写画面。



武装神姬 战斗大师 Mk.2

武装神姬 バトルマスターズ Mk.2

Konami	ACT	2011年9月22日	1～4人
4800日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是机娘题材动作游戏《武装神姬 战斗大师》的续作，游戏的故事紧接着前作的世界级神姬比赛——F1大赛后，因为谜之爆炸事件使F1大赛陷入了中止状态，玩家和自己的神姬们将会遇到各种各样的新对手。游戏中一共收录15名神姬，玩家可以在冒险部分体验以与神姬的日常生活互动为主的故事剧情，还可以购买武器与防具等各式零件来改装强化自己的神姬，而战斗部分则是动作游戏，玩家可操作自己的神姬在竞技场内与对手展开激烈的较量。



游戏王5D's 双重战力6

游戏王5D's タッグフォース 6

推荐度 8

Konami	TAB	2011年9月22日	1～4人
5250日元	全年龄	无对应周边	

已通关

PSP

由于动画版《游戏王5D's》迎来完结，《双重战力6》也同样收录了WRGP篇和弧光摇篮篇的内容，将游戏的剧情推向了高潮。本作的角色和卡片都得到了大量更新，登场角色达到了42名，除了有5D's队和独角兽队外，还有TV版的最终BOSS“ZONE”，在剧情的最后玩家将要和他进行卡片对决。卡片方面则收录了多达5000张以上的卡牌，包括了今年8月才发售的《PHOTON SHOCKWAVE》包，里面收录了动画版最新作《游戏王ZEXAL》中的牌组。



FIFA世界足球12

FIFA Soccer 12

推荐度 6

EA Games	SPG	2011年9月27日	1～2人
39.95美元	全年龄	无对应周边	

已通关

PSP

一年一度的国际足联官方授权足球游戏的掌机最新版，游戏中所有的数据，包括球员资料、俱乐部人员等内容统统得到了更新，但也有一些球队和联赛因为授权期满被从中删除，还好都是无伤大雅的小联赛，欧洲最重要的足球俱乐部在游戏中仍然实名登场。家用机版新加入的“碰撞系统”在本次的PSP版中也有所展现，但比起家用机版简陋了许多。游戏的整体素质平平，球员的形象也和家用机版真实的感觉相去甚远。



FIFA世界足球12

FIFA Soccer 12

推荐度 7

EA Games	SPG	2011年9月27日	1～2人
39.95美元	全年龄	无对应周边	

已通关

3DS

全平台制霸的“《FIFA》系列”为3DS单独打造了一款作品，游戏充分结合了硬件的机能特性。除了3D的视觉效果外，在球员视角下，玩家可以利用触摸屏操作把球准确地送到想要的位置。本作的授权资料一如既往的翔实，并且支持利用无线通信同步更新球队阵容、球员名单等数据。游戏包含联赛、杯赛、一球成名、职业生涯和街头足球模式。不过与2月发售的《WE》一样，同样不支持Wi-Fi远程对战。



白衣性恋爱症候群

白衣性恋爱症候群

推荐度 6

Cyberfront	AVG	2011年9月29日	1人
6090日元	15岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

本作是移植自PC平台的同名作品。在孩提时代经历了严重的交通事故的少女泽井香由于医学而保住了性命。为了感谢医学，她立志成为一名护士。10年后在一家地方小病院中，成为护士的她遇到了高中时代仰慕的前辈、值得尊敬的上司、封闭内心的患者等芸芸众生。在病院中的生活中，在人来人往的交流中，她也逐渐成长起来……与其他文字类AVG不同的是，本作并没有恋爱要素，着重描写的是女性角色之间的友情与交流。



代码18

code_18

Cyberfront	AVG	2011年9月29日	1人
6090日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 6　已通关

PSP

本作是“《无限》系列”的最新续作。舞台为近未来的某所高中，所属科学部的主人公飞野逸人正在给自己制作的小型飞行器做飞行试验，此时他却看到有个不认识的女孩子背负着与他制作的飞行器类似的装置从空中坠落下来——过去与未来开始交错，过去的积蓄将会打开通向未来的道路。游戏的题材为时间旅行，与《斯坦因之门》比较类似，而“《无限》系列”的故事构成也有着极高的水准，值得喜欢该题材的玩家一试。



侦探部 暗号、密室与怪人

たんていぶ THE DETECTIVE CLUB －暗号と密室と怪人と－

Boost On	AVG	2011年9月29日	1人
3654日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 6　已通关

PSP

本作为“《侦探部》系列”第2卷，故事进展至第4～6章。本作与前作的流程容量虽然差别不大，但故事变得更为有趣，且开始接近主线的核心事件。案件的谜题上比起前作也有了创新，能够带给玩家新的感受。不幸体质的主人公小牧锐太与侦探外表的少女冰口真矢、嗅觉灵敏的少女铃本虎，以及擅长机械的少女多村井夏一起解决了多起事件，这次又要挑战暗号与密室，还有揭开神秘怪人的真面目。



新世纪福音战士 新剧场版 声音冲击

ヱヴァンゲリヲン新剧场版－サウンドインパクト－

NBGI	ACT	2011年9月29日	1人
6280日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 6　已通关

PSP

本作是与《EVA》剧场版相关的新感觉节拍动作类游戏，可以将其看成一款MUG。游戏中一共有30首曲目，游玩方法总共分为6种类型：第1种类型要按节奏重复按出使徒给出的键位；第2种类型要控制波形的上升下降，在恰当的时机按键；第3种类型要以画面上的按键节奏来抵消使徒的AT领域；第4种类型是按一定节奏按键消去红色的小块；第5种类型则是在光标到达指定位置时按下L或R键；第6种类型是根据不同颜色的建筑物以不同的按键跃过。



幸运之杖2 湮没于时空的默示录

ワンド オブ フォーチュン2 ～时空に沈む默示录～

Idea Factory	AVG	2011年9月29日	1人
6000日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 6　已通关

PSP

本作是2009年发售于PS2平台的女性向恋爱游戏《幸运之杖》的续作。故事讲述了魔法学院内主人公露露一行人由于某个事件被卷入到350年前的世界里，来到350年前的米尔斯·克蕾雅魔法学院，如何和他人一起努力找到回去的路成了露露必须面对的难题……游戏收录全程语音，豪华的声优阵容让人大饱耳福，同时本作的人设由人气插画家薄叶绘制，华丽的风格为这款魔法学院类AVG增添了一抹亮色。



英雄传说 碧之轨迹

英雄传说 碧の轨迹

推荐度 9 已通关

Falcom	RPG	2011年9月29日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

本作是《零之轨迹》的续作，故事自然紧接前作，讲述了新生的克罗斯贝尔市再次陷入到水深火热的事件当中。游戏在系统和细节方面有了一定变化，战斗中跳过魔法和S必杀技画面、地图上显示怪物的朝向等人性化变化让游戏玩起来更加顺畅。各种迷你游戏依旧丰富，数量众多且细致的分支任务也非常耐玩。本作将《零之轨迹》里的种种疑问进行了解答，甚至还牵扯到了《空之轨迹》的世界观，剧情派玩家不容错过。



俄罗斯方块

テトリス

推荐度 9 已通关

NBGI	PUZ	2011年10月2日	1～8人
3990日元	全年龄	对应邂逅通信/对应无意识通信	

3DS

非常经典的《俄罗斯方块》的最新作，细节设定都和当前世界最新标准一致。游戏的基本规则依旧是把一层放满后该层就会消去。游戏总共有25种模式，除了要在越来越快的下落速度中让自己闯得更远的马拉松模式外，还有星星收集模式、限时一分钟完成来收集模型和图片的幸运模式等等，此外还有对应AR卡片的AR模式。游戏最大的魅力依然是多人对战，而通过官网配信，还可以下载到新的对战道具。



NBA篮球2K12

NBA 2K12

推荐度 7 已通关

2K Sports	SPG	2011年10月4日	1～2人
19.99美元	全年龄	无对应周边	

PSP

“《NBA 2K》系列”的PSP版最新作，无论球队数据还是球员情况都得以全面更新，只是其他方面相比前作没有太多改进和变化，甚至连原有的球员僵住、漂移等BUG也原封不动地保留了下来。好在几乎所有的明星球员在游戏中都有了自己的专属动作，而且“乔丹挑战模式”的加入也是本次PSP版的一个亮点，和现实中如出一辙的挑战比赛让人热血沸腾。只可惜游戏发售时赶上现实中的NBA比赛停摆，在一定程度上降低了游戏的乐趣和代入感。



幻域战记 携带版

ファントム・キングダム PORTABLE

推荐度 8 已通关

日本一Software	S・RPG	2011年10月6日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

PSP

本作由同名PS2游戏移植而来，追加了新的角色和剧情。玩家要扮演魔王，召集魔物的灵魂组建军团，通过让他们凭依到各种战斗物体上为自己开辟疆土。游戏拥有独特的建筑系统，能够把建筑物和角色召唤到战场上，瞬间完成配置。角色还能乘坐战车，玩家可对战车进行各个部位的改装，富有DIY乐趣。玩家可以借助其他魔王的力量，在魔界里制作新版图，这次的游戏隐藏地图由众多知名插画家配图，为本就恶搞的剧情画龙点睛。



AKB1/48 星恋关岛

AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら……

NBGI	AVG	2011年10月6日	1人
5229日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是人气偶像组合AKB48的最新作品，游戏的玩法和前作一样，依旧需要玩家从48名成员中甩掉其中47人，只接受最喜欢那个人的表白。本作的舞台选择的是四季常夏的关岛，AKB48的成员们都以非常清凉的姿态登场，吸引玩家的眼球。游戏的系统和前作相比几乎没有变化，不过所有成员的事件和照片都经过重新制作和拍摄，照片的表情更加生动，和事件的契合度也更高了，是AKB48的粉丝们不能错过的一份大礼。



龙刻

龙刻

Cyberfront	AVG	2011年10月13日	1人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

本作是2006年于PS2平台上发售的同名校园恋爱AVG的PSP移植版。以学院为舞台，为了追求能够将人类的愿望转换为力量的“水内之勾玉”，妖怪横行于此地，主人公一行则要跟这些妖怪战斗。而在学院中的生活，也为主人公带来一段段爱情故事。游戏的设定改编自日本民间神话与传承的“和”之世界，并融入了现代世界作为背景，应该会给喜欢这方面传承神话的玩家带来一段惊异的恋爱体验。游戏支持16：9与4：3画面的随时切换。



白银的卡露与苍空的女王

白银のカルと苍空の女王

Cyberfront	AVG	2011年10月13日	1人
6090日元	17岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是2010年6月由工画堂制作的PC版同名AVG的PSP移植版，“《苍》系列”的最新作。在被称为“帕西亚特”的超文明毁灭的1万年后，人类文明依靠着超文明的残留技术“E科技”而开始发展。然而恶用E科技的邪恶组织却企图支配人类。女主角卡露·鲁斯兰是帕西亚特文明保存管理局的特工，现在，一个大规模的恐怖袭击事件正等待着她的调查。游戏的探索部分需要仔细调查周围的疑点，战斗部分要用卡片击败对手。



超级创意涂鸦

スーパースクリブルノーツ

Konami	PUZ	2011年10月13日	1~2人
4980日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 8 已通关

NDS

创下200万可观销量的《超级创意涂鸦》的日版，依然是通过拼写日语或英语单词召唤出各种角色或道具，辅助玩家过关，是一款很具想象力的游戏。游戏收录词汇多达3万，并加入体贴的辅助功能，即便输入的词汇无法检索到，系统也会给出近似词汇列表。通过给名词添加定语，还能创造出新道具，比如在“大象”前加上“机器”便可召唤出机器象，在“家”前加上“甜品”画面上就会出现由甜品堆出的家。



零刻 终焉的一秒 携带版

CLOCK ZERO ～终焉の一秒～ Portable

Idea Factory	AVG	2011年10月13日	1人
5040日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 6

已通关

PSP

本作是PS2平台游戏移植作品，讲述了在私立学校“秋霖学园”求学的主人公和六名问题儿童共同接受教师布置的课题，主人公每日都会做奇怪的梦，在完成课题过程中奇怪梦境之谜也逐步解开。PSP版的CG都经过重置，配合PSP界面做了调节，并追加了全新的CG和对话，PSP版专有的“后日谈”能在结局之后对游戏内容进行补完。游戏里的人物都是小学生，但是在故事中的表现却一点也不幼稚。



剑、魔法与学园物Final 新生是公主

剣と魔法と学园モノ。Final ～新入生はお姬样！～

Acquire	RPG	2011年10月13日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6

已通关

PSP

“《剑、魔法与学园物》系列”最新作。清新可爱的日式风格角色融合硬派的美式风格迷宫探索是该系列的一大特色，众多种族和职业的搭配让游戏有了非常多的选择，每个职业在战斗时所发挥的作用也各不相同，玩家需要结合队伍整体的实力进行合理搭配才能顺利过关。值得一提的是本作可以继承PSP版本前三作的记录，继承记录后可以获得特别的炼金素材、道具和金钱。另外本作还可以通过下载获得稀有道具、强力的装备以及开启新职业等。



火影忍者 疾风传 终极冲击

ーナルトー 疾风传 ナルティメットインパクト

NBGI	ACT	2011年10月20日	1～2人
5230日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 9

已通关

PSP

由CC2开发的《火影忍者》改编游戏，一改同公司“《火影》系列”作品的动作格斗形式，除原作中出现的大型BOSS战，加入类似《无双》作品的动作游戏要素，同屏敌人数最高可达33人，游戏以原作《火影忍者 疾风传》的序章到“五影会议”为故事背景，游戏可操作角色多达26人，吸纳家用机《火影忍者 疾风传 终极忍术风暴》的开发经验，游戏的画面效果与打击感都非常出色，而其中的奥义忍术特写，更有着贴近家用机系列作品的表现水平。



女神恋歌

神なる君と

Idea Factory	AVG	2011年10月20日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 6

已通关

PSP

游戏讲述了女主人公神木咲耶某日在神社昏倒，醒来后突然成了神明，或者说现人神，肩负起成为神明的责任，为了满足人们的愿望而创造奇迹。主人公成为神之后在她身边出现了各种各样的神兽、式神甚至幽灵，围绕着他们以及主人公的青梅竹马展开了一系列的故事。绘马祈愿系统是本作特有的系统，游戏中主人公为了完成神的修行就需要满足不同的人们写在绘马上的任务，本作声优阵容豪华，游戏人设十分华丽优美。



海猫鸣泣之时 携带版 1

うみねこのなく頃に Portable 1

推荐度 8

Alchemist	AVG	2011年10月20日	1人
3990日元	17岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

著名的幻想悬疑作家龙骑士07推出的经典作品移植，讲述了黄金魔女的杀人游戏。右代宫家的子嗣为家庭聚会而聚集到六轩岛，不料刚上岛便遭遇强风，被困在天然的密室里，而这时一封来自魔女的信件出现在众人面前，惨杀案就此拉开序幕。这次的《1》收录了原版中的第一章和第二章，讲述右代宫家一行人刚刚聚首时的故事——在孩子们嬉戏打闹的同时，大人们为了当主的宝藏开始明争暗斗，此时他们听到了黄金魔女贝阿朵莉切的故事。



侦探部 废部、绘画与炸弹

たんていぶ THE DETECTIVE CLUB －废部と绘画と爆弹と－

推荐度 6

Boost On	AVG	2011年10月27日	1人
3654日元	15岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

本作为“《侦探部》系列”第3卷，按照起承转结的设置方式，故事变得更为有趣。不幸体质的主人公小牧锐太与侦探外表的少女冰口真矢、嗅觉灵敏的少女铃本虎，以及擅长机械的少女多村井夏一起创办的侦探部虽然一帆风顺地进展着活动，然而在一天突然接到了绚烂会会长小金咲紫苑的废部通告，侦探部要一起同心协力度过这个难关。而在第1卷中登场的怪盗堕落彗星也有了新的行动，侦探部这次也要阻止他的恶行。



最终幻想 零式

FINAL FANTASY 零式

推荐度 10

Square Enix	A·RPG	2011年10月27日	1～3人
7700日元	15岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

本作虽然是一款有别于系列作品的A·RPG，但它的品质与耐玩度却不在其之下。白虎之米利特斯皇国因为能源危机而对朱雀之国发起了战争，玩家要操控朱雀救世主候补生0组的成员们来帮助国家度过危机。本作非常强调动作性，可操作的14名成员各自身怀绝艺，用起来的感觉大相径庭。游戏以完成主线任务为主要推进方式，再配合大量的支线委托任务，耐玩度极高。而且在联机模式下还可以乱入其他玩家的战役，帮助别人一起作战。



R-15 携带版

R-15 ぽーたぶる

推荐度 5

角川书店	AVG	2011年10月27日	1人
6090日元	17岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

以日本人气轻小说家“伏见ひろゆき”的同名轻小说改编而成的AVG。流程以“学园生活部分”、“妄想事件部分”以及“原稿执笔部分”三大部分交错推进，玩家在游戏中会扮演立志成为天才小说家的主人公“芥川丈途”，在光怪陆离的天才学校中，与登场的女主角们一边对话互动，一边蓄积妄想能源，务求在7天后的截稿天之前将目前正在撰写的小说稿件完成。若完成特定条件，玩家还将有机会体验如丈途撰写一样的妄想结局事件。



豆犬

豆しば

日本Columbia	ETC	2011年10月27日	1人
5040日元	12岁以上	对应邂逅通信	

推荐度 8

已通关

3DS

豆犬本是日本电通广告公司的经典广告形象之一。由于广告热播，豆犬可爱的形象受到大家的喜爱。本作的主角就是这些可爱的豆犬，游戏中种类丰富的豆犬生活在和式房间中。本作可以说是一款寓教于乐的语言教学类软件，可以享受到和豆犬对话的乐趣、教豆犬新的语言、从豆犬那学得新的豆知识。豆犬说话时憨态可掬的样子让人感到十分的治愈，如果家中有小孩子，还可以和他一起玩，让他学会更多的语言，十分有效果。



花与少女的祝福 春风的礼物

花と乙女に祝福を ～春风の贈り物～

Alchemist	Boost On	2011年10月27日	1人
5800日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 5

已通关

PSP

故事讲述主人公月丘彰为了病弱的妹妹，乔装打扮成自己妹妹的样子，在妹妹完全康复之前必须以这样的装扮，在妹妹就读的女子学校上课。尽管主人公一心只想低调地度过这段日子，但却遭到身为学生会会长、才貌兼备超级大小姐宝生圣佳所赏识，被推荐为下一任学生会会长，并以此为契机引发一连串的趣事。和PS2版一样，游戏根据玩家的选项，分成“学生会路线”、以及“园艺社路线”两个分支展开。



萝球部

ロウきゅーぶ!

角川Games	AVG	2011年10月27日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7

已通关

PSP

本作是以小学女孩子与篮球为主题的AVG。主要内容是玩家担任小学女子篮球部的教练，带领5名经验尚浅的女孩子赢得比赛。游戏分为对话部分、练习部分与比赛部分，对话部分中玩家要重视与队员们的交流，这样可以提升亲密值；练习部分中通过完成练习，可以提升运动值；当亲密值与运动值升级时，就会出现新的练习项目。而比赛部分不仅仅是坐着观看，玩家要为队员做出正确的行动指令，在射篮时偶尔还会发生迷你游戏。



仙境传说 光与暗的皇女

ラグナロク～光と暗の皇女～

Gungho	RPG	2011年10月27日	1人
5985日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7

已通关

PSP

如果玩家们熟悉PC平台上的在线游戏《仙境传说》的话，那么对于这款作品应该不会太陌生。本作继承了在线版《仙境传说》的育成系统与职业设定，并且加入了一些新职业，使得职业总数达到了14种。故事剧情沿用了原作的世界观，讲述了一部盛大的王国史诗。由于“A.I.Z”系统的导入，使得游戏可以从几个不同的视点来审视同一个事件，让时间倒退、让玩家通过游玩不同的势力，从而导出历史的真相。



勇者公司

勇现会社ブレイブカンパニー

推荐度 7

NBGI	SLG	2011年10月27日	1人
5040日元	全年龄	对应邂逅通信	

已通关

3DS

《勇者公司》是一款将公司经营与勇者要素合二为一的SLG，游戏中玩家将扮演勇者派遣公司的社长，为了世界和有需要的人，雇用各种各样的勇者并派遣出去完成任务。勇者派遣公司每天都要根据业务的不同，接受骑士、弓箭手等职业的勇者的面试，采用适合的执行任务。任务的种类包括以打倒怪物为目的的“战斗业务”以及以寻宝为目的的“探索业务”等，完成任务后就可以获得道具和金钱作为奖励，用来对公司或公司所在的城下町进行扩建。



战律之云

战律のストラタス

推荐度 7

Konami	A·AVG	2011年10月27日	1人
5980日元	15岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

《战律之云》是一款原创作品，游戏讲述的是外星人侵略的故事，精美的插入动画和名声优的精彩演绎都无可挑剔。游戏分为推进剧情的AVG部分以及完成任务的ACT部分，AVG部分需要对话发展剧情的人都在小地图上以绿点标明，基本不会出现卡关的现象；ACT部分则分为防卫模式和歼灭模式两大类，在防卫模式里，玩家要操作3人小队拯救街道的居民，歼灭模式则需要玩家操作大型机器人和巨大的外星生物进行战斗。



职业进化足球2012

Pro Evolution Soccer 2012

推荐度 9

Konami	SPG	2011年10月28日	1人
19.99欧元	全年龄	无对应周边	

已通关

PSP

在前作满足了玩家对“精彩回放”、“实况解说”等内容的需求之后，本作再接再厉，将上述内容进一步优化。改善最为明显的就是“精彩回放”，几乎感觉不到半点读取时间。模式上没有太多创新点，只是完整保留了前作的内容，不过在联赛的授权上，西甲联赛（LIGA BBVA）的实名回归让人眼前一亮。另外，和家用机版一样，本作也实行了“提升游戏难度”的策略，和前作同级难度时，难度明显高出许多。



詹姆斯·诺尔的好莱坞犯罪

James Noir's Hollywood Crimes

推荐度 6

UbiSoft	PUZ	2011年11月1日	1人
41.33美元	全年龄	无对应周边	

已通关

3DS

本作是一款集合式解谜游戏，由超过150种谜题构成，还包括40余种迷你游戏，谜题的难度还会根据玩家的表现自动作出调整，非常贴心。主角在参与某电视台活动的过程中，被卷入到一系列神秘的谋杀事件中。玩家需要在犯罪现场展开调查，解开谜题的同时搜寻蛛丝马迹，进而发现幕后的真凶。游戏以事件调查和电视节目两种形式交替进行，并融入了大量的交互式3D电影片段，复古的风格能把玩家带回到60年代的好莱坞。



史莱姆总动员3 大海贼和尾巴团

スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団

Square Enix	A・AVG	2011年11月2日	1～4人
6090日元	全年龄	对应邂逅通信、无意识通信	

推荐度 7

已通关

3DS

《史莱姆总动员》的第三作以大海为舞台，为了夺回被尾巴团抢走的“虹之秘宝”，史莱姆和同伴们扬帆出海，踏上了冒险之旅。史莱姆在海上通过航海船移动，和陆地上一样，这里也会遇到各种各样的敌人，这时就得使用航海船的各种设施来战斗，当打败了敌船后，就可以在商店里购买该船的部件，用来组装自己的船只。船只分为船身、船头、帆和装饰四个部分，各部分都有着种类丰富的配件，根据使用配件的不同，船只的能力也会有所区别。



秘密基地建设 3D

AZITO 3D

Hamster	SLG	2011年11月3日	1人
5229日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7

已通关

3DS

《秘密基地建设》是曾在PS平台发售、充满“特摄”风格的系列游戏。玩家作为地下秘密基地的总司令，需要合理规划基地的布局，选择建设不同功能的设施，如司令室、动力室、工厂等。通过生产和贩卖产品可以累积更多的资金，进而在研究室中开发各种兵器甚至大型机器人。当怪兽等来袭时，基地就会进入作战状态，地上架设的炮台和通路中设置的陷阱可以用来阻挡敌人，而精心编制的武装部队则是守卫基地最强有力的武器。



狗狗学校 可爱幼犬

ドッグスクール ラブリーパピー

Starfish	ETC	2011年11月3日	1人
5040日元	全年龄	对应邂逅通信	

推荐度 6

已通关

3DS

本作是一款动物交流游戏，游戏中玩家化身为幼犬见习训练师，并在9只顽皮的幼犬中选择一只，将它训练为有教养的狗狗。训练部分为节奏游戏，玩家要合着节奏准确按下L、R键，同时还得注意狗狗的情绪，得时不时摸一摸它保证能完成训练。当狗狗训练成功后，自己的训练师的等级也会得到提高，这时就可以从别的狗主那接受委托，只要完成委托就能获得游戏中的货币，用来在商店里购买提升饰品以及对训练有帮助的道具。



超级马里奥3D大陆

スーパーマリオ3Dランド

Nintendo	ACT	2011年11月3日	1人
4800日元	全年龄	对应邂逅通信	

推荐度 10

已通关

3DS

良好利用了3D机能，并且是画面优秀的任天堂看家大作的3D版续作。马里奥需要以丰富的动作在各个盆景般的世界中冒险，救出碧奇公主。马里奥拥有四种基础变身，不同变身拥有独特的攻击和运动系统，借助它们可方便地收集散落在关卡各处的隐藏金币，获得这些金币可进一步开启隐藏关，通关一遍后还可以使用操作难度更高的路易挑战里世界。为照顾新手，本作还拥有体贴的辅助系统，让多次死亡的马里奥直接到达终点。



跨过我的尸体

俺の尸を越えてゆけ

SCEJ	RPG	2011年11月10日	1人
4980日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 9 已通关

PSP

本作是PS时代同名作品的重制版，玩家要率领着受到“短命”和“绝种”两大诅咒的族人，在他们短暂的生命里不断奋战，把优秀的基因和装备代代传递下去，最终击倒妖怪的首领——朱点童子。通过“交神”不断优化家族的遗传基因是游戏的核心内容，家族长远的发展也考验着玩家的大局观。重制版引入了神明成长、合力奥义、天气影响、刀剑锻造等全新要素，通关后追加的“里京都”模式也极具挑战性。



拓麻歌子收集

たまごっちコレクション

Bandai	ETC	2011年11月10日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 6 已通关

NDS

拓麻歌子是Bandai于1996年11月推出的电子宠物系列，由于其引入的模拟饲养的新颖系统及其可爱到没边的外形，一经推出就引发了世界性的热潮。这款NDS平台的拓麻歌子游戏中玩家将穿着玩偶衣服生活在拓麻星上，和拓麻歌子们交流、玩耍、一起生活，最终目标是和全体拓麻歌子成为朋友。游戏中搜集要素丰富，各种各样的小道具都可以用来装扮拓麻歌子。游戏整体风格可爱，颜色鲜艳，十分适合小朋友。



宝石宠物 魔法节奏下舞动！

ジュエルペット 魔法のリズムでイェイッ！

2K Games	MUG	2011年11月10日	1人
5229日元	全年龄	对应邂逅通信	

推荐度 8 已通关

3DS

游戏的主角小动物们可爱得让人想捏上去，小兔子、小熊、小豹子……每一只都被设计成软软的2头身。进行节奏游戏时下屏会配合音乐出现不同的花朵，有的需要点击、有的需要拖动，完成游戏后会得到宝石和点数，宝石可以用来制作全新的魔法乐器，制作时需要用到3DS的陀螺仪等功能。游戏中各种素材也被设计得闪亮亮的十分华丽。邂逅通信能够收到其他玩家的信件，使用游戏对应的AR卡片可以拍摄和小动物们的合影。



初音未来 女歌手计划 扩张版

初音ミク-Project Diva-extend

SEGA	MUG	2011年11月10日	1人
5229日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 9 已通关

PSP

虚拟电子歌姬再度登陆PSP平台，游戏在玩法上和前作基本相同，仅仅在一些小细节上发生了改变，例如选曲菜单可以直接选择使用默认角色进行游戏等等，难度比前作略有上升。全新的服饰、道具、房间主题等丰富的收集要素让人会不由自主地玩下去。收录曲方面既收录了前作中的经典歌曲，也添加了许多全新的V家歌曲，都十分好听。PV编辑模式依旧专业，适合动手能力高的玩家编制丰富多彩的PV。



冒险岛DS

メイプルストーリーDS

NEXON	A・RPG	2011年11月17日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

NDS

《冒险岛》是知名度颇高的韩国网游，在中日韩三地人气十足，本作则是根据该网游改编的掌机版单机游戏。游戏的类型变成了A・RPG，且保持了网游版的Q版画风，多出来的下屏一般情况下会用来显示小地图。和网游版一样，《冒险岛DS》中的角色也有职业和等级的概念，可以选择的职业包括战士、飞侠、弓箭手和法师四种，初期只能选择前两种职业，后两种需要至少完成一周目游戏才可选择，本作还支持与网游版《冒险岛》的联动。



忍 3D

Shinobi 3D

SEGA	ACT	2011年11月17日	1人
5229日元	12岁以	对应邂逅通信	

推荐度 8 已通关

3DS

世嘉的著名忍者题材ACT“《忍》系列”的最新作，游戏和MD时代的《超级忍》一样为横向卷轴ACT，不过主人公换成了乔武藏的父亲——武藏次郎，玩家需操作次郎使用多彩的动作过关斩将，展开一场穿越时空的战斗。游戏保持了“《忍》系列”一向良好的手感与关卡设计，并且在游戏中还可以看到不少向老作品致敬的地方。当然作为新生代的《忍》，游戏也加入了很多3DS的原创要素，如立体显示机能，还有使用陀螺仪操作的关卡等。



安琪莉可 魔恋之六骑士

アンジェリーク 魔恋の六騎士

Idea Factory	AVG	2011年11月17日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 7 已通关

PSP

本作是Koei旗下著名的女性向恋爱游戏“《安琪莉可》系列”的最新作，不过本作由Idea Factory开发。主要讲述了主人公被卷入谜之诱拐事件，后来为了寻找被诱拐的弟弟而踏上旅程，并一点点解开自己的身世之谜。游戏以小说《天空镇魂歌骑士团》为蓝本，添加原创人物和情节，系统方面有方便玩家查看分支以及选项的树形图，游戏中的选项会随着故事的进行而增减。整体类似一本有声读物将故事娓娓道来。



鹅妈妈童谣的秘密之馆 蓝色标签

マザーグースの秘密の館～BLUE LABEL～

Idea Factory	AVG	2011年11月17日	1人
5985日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 5 已通关

PSP

《鹅妈妈童谣的秘密之馆 蓝色标签》是《鹅妈妈的秘密之馆》的男性版，和前作不同，这一次误入书中世界的主人公是位男性，而前作中住在鹅妈妈公馆中的男性角色们也都被各色漂亮美少女取代。不过游戏的主体没有变化，想要推动故事的前进就要拼命答题。游戏依然秉承前作恋爱和朗读结合的风格，完整收录英国童话《鹅妈妈童谣》的全部内容，可惜前作感情推进上的薄弱点也依然没有改善。



海盗战队豪快者 齐集变身！35战队！

海贼战队ゴーカイジャー あつめて变身！35战队！

推荐度 6

NBGI	ECT	2011年11月17日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

已通关

NDS

本作是改编自“《超级战队》系列”特摄片的第35部作品《海盗战队豪快者》。在游戏中玩家扮演的海盗战队为寻找“宇宙最大的宝藏”而来到某个惑星，为了找回战队之钥，战队成员们需要一边与怪人展开战斗，一边前往遗迹、密林、洞窟、山岳地带等场景进行冒险。寻宝过程以各种小游戏进行，种类多达20多种，包括如破坏道具、躲避陷阱等。和原作特摄片一样，豪快者们可以借助战队之钥变身为历代的战队角色，并运用其能力展开战斗。



海猫鸣泣之时 携带版 2

うみねこのなく頃に Portable 2

推荐度 8

Alchemist	AVG	2011年11月17日	1人
3990日元	17岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

故事承接在《1》后，为原版的三、四两章。讲述右代宫家的女佣纱音喜欢上大少爷让治，却因双方的地位差距而苦恼，另一位佣人嘉音则无限憧憬获得自由。魔女贝阿朵莉切蛊惑他们去勇敢地做自己喜欢的事。纱音在魔女的说服下遵照吩咐获得了力量，实现了自己的愿望，但嘉音却觉察出魔女并非善茬，愿意帮助自己一定是出于某个不怀好意的目的，于是拒绝了魔女。他们的选择对右代宫一家产生了深远影响。



海贼王 巨人之战2 新世界

ワンピース ギガントバトル！ 2 新世界

推荐度 7

NBGI	ACT	2011年11月17日	1～4人
5040日元	全年龄	无对应周边	

已通关

NDS

本作是《海贼王 巨人之战》的续作，故事讲述路飞一行人在新世界的冒险。和原作一样，进入新世界后路飞一行人的造型和能力都发生了一定的变化，在游戏中自然也将这点表现了出来，几名主要角色的操作和前作都有了较大的区别。游戏的战斗方式依旧是大乱斗的形式，可控角色的招式变化不大，很容易上手。本作出场人数众多，算上辅助角色在内，登场人数达到了100人，许多老面孔都会在本作中出现。



久远之绊 再临诏 携带版

久远の绊 再临诏 －Portable－

推荐度 7

Fog	AVG	2011年11月17日	1人
5229日元	15岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

本作移植自PS2平台的《久远之绊 再临诏》，而原作《久远之绊》是1998年在PS平台发售的一款AVG，讲述了从平安时代轮回转生1000年间的恋爱故事。游戏的内容和PS2版大致相同，分为4个章节，分别讲述了平安、元禄、幕末和现代四个不同时代的故事。这次的PSP版在原PS2版的基础上对系统进行了一定优化，新增了时钟模式，玩家可以在这里进行时钟的相关设定，不但可以选择闹钟旁出现的角色，还可以将游戏中的BGM设定为闹铃。



快盗狂热

ワンドスト☆マニ～Strobe☆Mania～

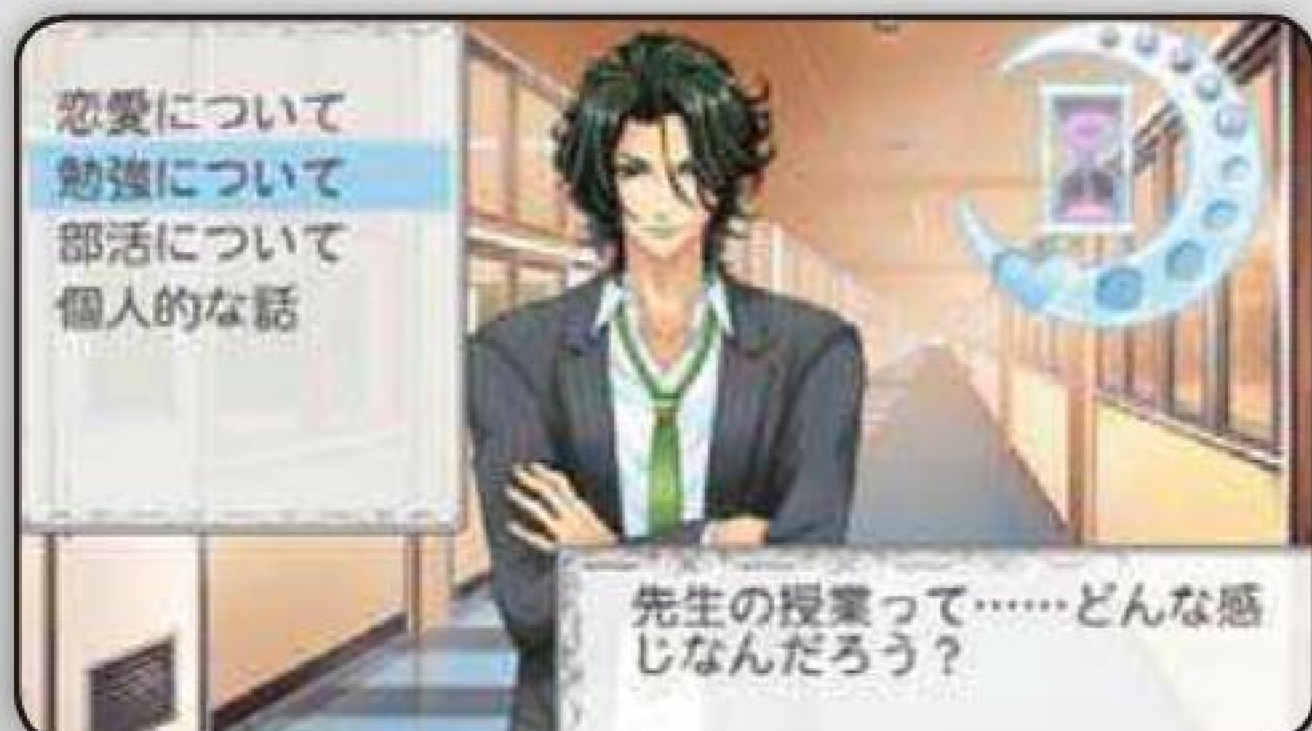
推荐度 7

D3 Publisher	AVG	2011年11月23日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

游戏主人公是城钟学园普通科的学生，学园内流传着怪盗现身的传闻，而主人公则在深夜目击到神秘黑影，为了挽救即将被废部的新闻部，主人公开始踏上寻找怪盗的道路。游戏分为“故事”、“地图”、“S.S.S”三个部分，“地图”部分玩家可以为了收集情报而奔走，“故事部分”和“S.S.S”都可以和喜欢的角色发生剧情，进行会话，其中“S.S.S”可以在会话中引出怪盗相关信息，进而解明怪盗的秘密。



型男恋爱王国 恋情、漫画双出道 心跳爱情课堂

オレ キングダム 恋もマンガもデビューを目指せ!ドキドキLOVEレッスン

推荐度 6

Idea Factory	AVG	2011年11月23日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

已通关

NDS

本作根据日本女性向漫画杂志《ちゃお》上连载的漫画《型男恋爱王国》改编，玩家在游戏中扮演的女主角，是为了赢得专业漫画家比赛而努力的女高中生。游戏以漫画取材为线索展开，活用NDS触屏功能，进行各种漫画取材，取材时可以进行设定不同的类型，例如“运动篇”、“帅气篇”等，不同的选择会对故事的展开产生不同的影响。除了原作漫画中的男性角色外，还追加了作者八神千岁另外7部作品中的角色，人物十分丰富。



白与黑 携带版

ヴァイスシュバルツ ポータブル

推荐度 7

NBGI	TAB	2011年11月23日	1～2人
6280日元	12岁以上	无对应周边	

已通关

PSP

本作是一款在日本比较流行的ACG元素集换式卡牌对战游戏的PSP移植版。游戏分为白版与黑版两个版本，初始卡组在白版中能选择《魔法少女奈叶》、《凉宫》、《魔法禁书目录》、《科学超电磁炮》与《Angel Beats！》，黑版中能选择《偶像大师》、《Fate》、《侦探歌剧少女福尔摩斯》以及《超时空要塞 边境》。游戏的对战节奏非常舒适，庞大的卡牌量使得耐玩度极高，规则也简单易懂容易上手，非常适合对ACG有爱的玩家。



流行音乐 携带版2

ポップンミュージック ポータブル2

推荐度 7

Konami	MUG	2011年11月23日	1～4人
5040日元	全年龄	无对应周边	

已通关

PSP

《流行音乐 携带版》的第二部作品，游戏是类似《DJ Max》那样的下落方块型音乐游戏，玩家需要根据节奏点击对应的按键来消除方块。数量众多的按键是系列的特色，门槛较高，即便是擅长音乐游戏的玩家也要花不少时间来熟悉键位。和前作相比，本作对名为“派对模式”的冒险模式进行了强化，玩家需要在错综复杂的地图上探路、开宝箱、踩机关、找NPC触发剧情等，遇到某些NPC还要进行对战，胜利后才能通过。



魔法使与主人 新天地

魔法使いとご主人様 ～ New Ground ～

推荐度 7 已通关

QuinRose	AVG	2011年11月23日	1～2人
5700日元	15岁以上	无对应周边	

PSP

本作是QuinRose旗下PC平台乙女恋爱游戏《魔法使与主人》的PSP移植版，游戏以魔法学园为舞台展开，女主角明明是王国公主却没有一点魔力，为了能够回复魔力取得王位继承权而踏上修炼道路，并在这个过程中寻找能够听从她命令的随从。作为移植版，本作加入全程语音，语音容量达前作5倍，CG都经过重新绘制，还添加了各种事件和最终结局，系统也焕然一新，使攻略角色变得更加简单。



七龙战记2020

セブンスドラゴン2020

推荐度 8 已通关

SEGA	RPG	2011年11月23日	1人
6279日元	12岁以上	无对应周边	

PSP

拥有豪华声优阵容和初音未来客串的本作是一款迷宫类RPG，讲述人类世界遭到龙族的入侵，地面上奇异的植物肆意蔓延，怪物横行，主人公作为村云组织的成员，要集结自己的队伍闯荡迷宫，消灭其中的龙族BOSS，解放该区域。游戏中的角色均以粘土人比例的Q版呈现，可选择职业非常丰富，创建角色时可获得一定的技能点数，将点数以不同方式分配给队伍中的各个角色，就能打造出独一无二的队伍。



风华绝代

FabStyle

推荐度 9 已通关

Koei Tecmo Games	ETC	2011年11月24日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

3DS

本作是一款融合了时尚、经营、恋爱的作品。游戏中玩家可以自定义主角长相并开设属于自己的服装店。每月根据流行和季节进行服装采购，在服装店内接待客人，达到一定金额就可以升级店铺从而采购更多服饰。同时节假日时可以去各种地方认识男主角，甚至发展一段恋情。游戏中各个部分比例相当合适，让人玩不腻，服装配将相当丰富既可以满足收集欲望也可以找到属于你的时尚品味。值得一提的是本作的声优都是偶像级帅哥哦。



薄樱鬼3D

薄樱鬼3D

推荐度 7 已通关

Idea Factory	AVG	2011年11月24日	1人
6090日元	15岁以	无对应周边	

3DS

本作是《薄樱鬼》初代的移植作品，故事完全忠实于原作。行军录、新选组觉书、罗刹系统等均完整收录。游戏的主要流程就是和新选组战士们进行会话、行动，根据玩家的选择角色的好感度和罗刹度会有所变化，从而推动故事的发展。游戏活用了3DS的特性，全篇均启用3D表现，樱花飞舞、拔刀迎敌等超具魄力的画面在3D视线下更具临场感。追加全新的摄影功能，可以拍摄和队员们的合照，十分有趣。



歌唱王子 音乐

うたの☆プリンスさまっ MUSIC

Broccoli	MUG	2011年11月24日	1人
3990日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

本作是将《歌唱王子》正篇中的一个音乐类迷你游戏独立出来后制作的MUG。游戏内收录了几个男主角声优演唱的众多歌曲，完成同一个角色相关歌曲的三个难度就可以引发一段剧情，最后得到和该角色相关结局。完成不同角色的歌曲，能够得到新的歌曲。节奏模式下得到的点数可以用于购买服装道具装饰角色。游戏整体难度偏难，按键提示小而紧凑，任何多余的输入都会被扣分，只适合粉丝进行尝试。



侦探部 失踪、反击与大团圆

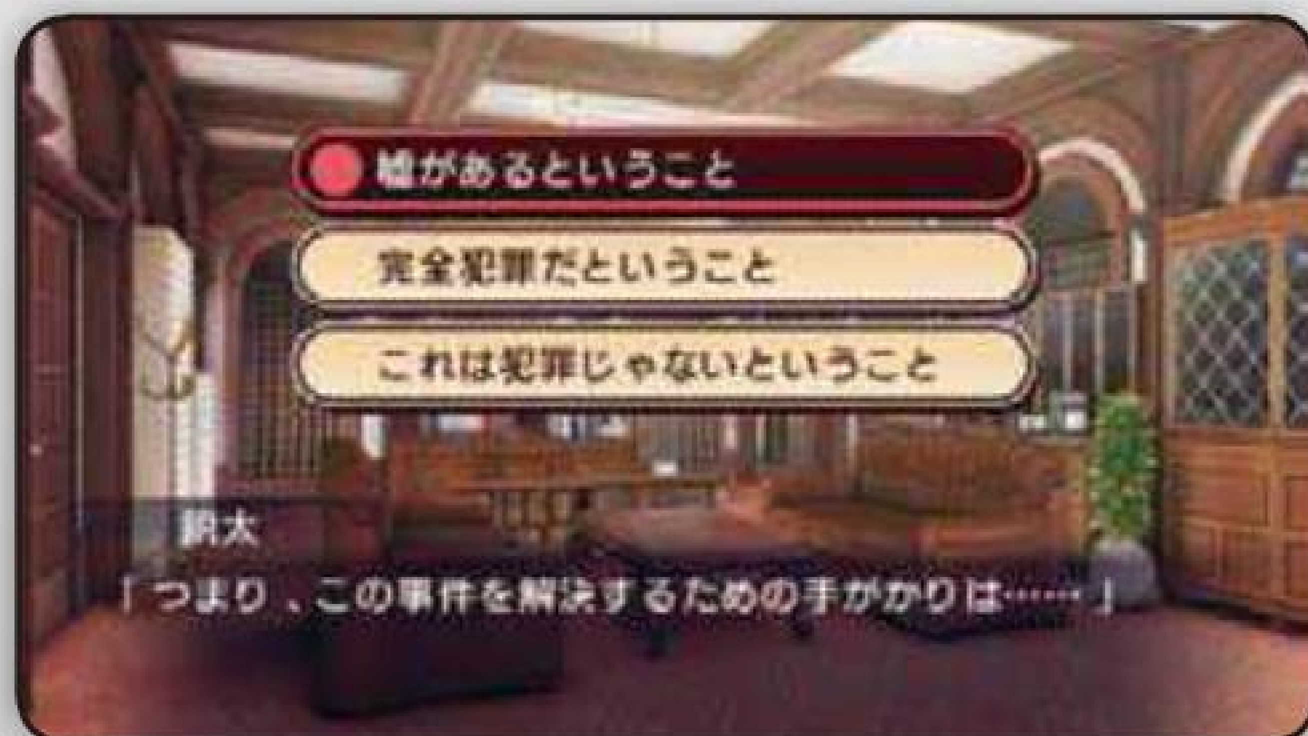
たんていぶ THE DETECTIVE CLUB －失踪と反击と大団圆－

Boost On	AVG	2011年11月24日	1人
3654日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 6 已通关

PSP

“《侦探部》系列”第4卷，系列完结之作，故事进入最高潮。侦探部的三名女孩子竟然都被人绑架了！为了救助侦探部的危机，曾是对手的怪盗堕落彗星也来帮忙，却陷入地下室中的爆炸而生死不明。为了调查爆炸的真相，绚烂会也与侦探部联手出击，等待着他们的会是怎样的敌人与结局？新角色“辉煌流星”与“不幸卫星”也令人在意！游戏进行方式与前3卷相同，用你的手来揭开事件的真相吧。



假面骑士 巅峰英雄 Fourze

假面ライダー クライマックスヒーローズ フォーゼ

NBGI	ACT	2011年12月1日	1～4人
6280日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 8 已通关

PSP

“假面骑士”改编动作格斗系列的最新作。游戏中不仅收录如“假面骑士Forze”等平成时代的假面骑士，还包括昭和时代的假面骑士们，如假面骑士1号&2号、V3、亚马逊、BLACK、影月、RX等，收录角色数目达到系列之最。另外本作加入了全新的“2V2”双人对战模式，该模式下玩家可选择两名骑士组成1队挑战对手，通过与队友之间搭配可以使出各种协力攻击，根据特定的组合还能使出特殊双人必杀技。



口袋棒球14

パワプロクンポケット14

Konami	SPG	2011年12月1日	1～2人
5250日元	全年龄	对任天堂Wi-Fi网络连接	

推荐度 7 已通关

NDS

和以往的《口袋棒球》相比，这次最大的改变就是引入了“魔球”要素，成功模式之一也为此改为了“魔球联盟篇”，讲述从小就持续进行棒球训练的主人公在某天掌握了投魔球的特殊能力，并在比赛中遇到了和他一样的对手，由此展开激烈的魔球对决。另一个成功模式则是“札侍篇”，由于主人公掉进了不可思议的洞穴，被传送到了使用叫作“棒球札”的卡片进行对决的武士时代，在这里玩家需使用卡片打倒各地的谜之组织，取回这个时代的和平。



蜡笔小新 宇宙之友情笨蛋空手道

クレヨンしんちゃん 宇宙DEアチョー！？友情のおバカラテ！！

推荐度 8

NBGI	ACT	2011年12月1日	1～2人
5040日元	全年龄	无对应周边	

已通关

3DS

小新在3DS平台的第一次大冒险！由于被来自宇宙的谜之三姐妹夺走了心智，春日部市再次迎来了危机，这次小新便和妹妹以及家里的狗狗一起开始了冒险。平台的进化让本作的画面表现达到了新高，更在游戏中实现了全程语音。宇宙的冒险中，由于拜了新的师傅，小新也掌握了诸如喇叭拳、皮卡皮卡拳等新技能，此外，老爸老妈等强力支援也保留着。而在特殊的战斗中，还有着非常紧张大魄力的QTE要素。



料理妈妈4

クッキングママ 4

推荐度 6

Office Create	ACT	2011年12月1日	1～4人
5040日元	全年龄	无对应周边	

已通关

3DS

首次登陆3DS的人气料理动作系列最新作。本作加入更多的菜谱和料理方法，通过不同的素材和菜色组合，可以在游戏中制作各种美味的佳肴。此外还加入如切片、切丁、反转等超过200种的料理动作，这些全部都可以通过3DS的下屏幕进行触摸操作。游戏也充分利用了3DS的陀螺仪传感器，可以实现打鸡蛋、翻锅等料理技巧。和其他3DS游戏一样，本作也能够通过3D景深效果呈现3D的食物效果。



马里奥赛车7

マリオカート7

推荐度 10

Nintendo	RAC	2011年12月1日	1～8人
4800日元	全年龄	对应邂逅通信、无意识通信	

已通关

3DS

强调联机乐趣的“《马车》系列”正统续作，玩家可操作马里奥、路易、碧奇公主、库巴等经典角色驾车竞速，可利用中途拾取的道具陷害对手，为自己争取优秀名次。这次虽然删除了任务模式，但玩家可自己组装车辆，后期的高级赛道极富挑战性，多人游戏模式更提高了耐玩度。除了合理利用道具外，漂移、跳跃加速、火箭起跑等技能均让这款看似荒诞的赛车游戏富有研究型，大量的道具收集同样令人乐此不疲。



索尼克 世纪 青之冒险

ソニック ジェネレーションズ　青の冒険

推荐度 7

SEGA	ACT	2011年12月1日	1～2人
5229日元	全年龄	对应邂逅通信	

已通关

3DS

本作是“索尼克”20周年纪念作品，分为PS3/X360的家用机版和3DS的掌机版。与系列作品最大的不同之处，就是玩家要分别操作经典索尼克以及现代索尼克进行游戏。游戏收录系列作品中登场过的众多经典关卡，并且加入大量过去只有家用机版才有的追尾视觉关卡以及QTE元素。而“《索尼克》系列”中众多人气对手，如金属索尼克、暗影、银等角色都会在游戏中一一出现。玩家还可以通过邂逅通信来激活游戏中众多特殊任务，完成之后还可以浏览系列的珍藏资料。



总爱茶犬

お茶犬といつもなかよし

日本Columbia	ETC	2011年12月1日	1～8人
5040日元	全年龄	对应邂逅通信	

推荐度 7　已通关

3DS

本作是以茶犬为题材的治愈系游戏，游戏中玩家可以和可爱的茶犬一起生活，通过各种交流活动加深彼此的感情。游戏整体风格清新治愈，和茶犬的交流主要分为室内和室外两个部分，在室内可以利用触控笔、陀螺仪等功能和茶犬做小游戏、互动。室外部分可以带茶犬散步、一起挖宝、钓鱼。游戏商店中有各种丰富的道具出售，其中家具等物品可以装饰在家里。另外本作对应邂逅通信，能够和他人养的茶犬一起玩耍。



F1 2011

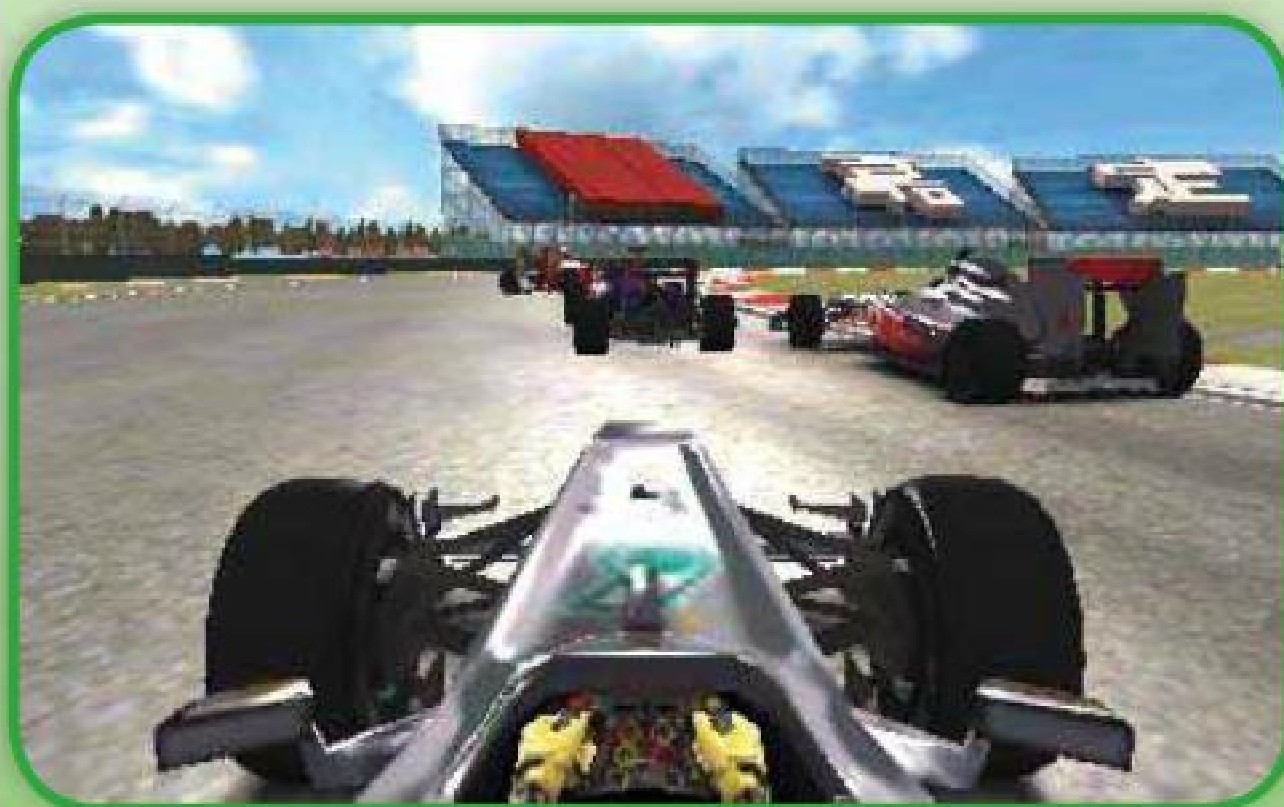
F1 2011

Codemasters	RAC	2011年12月6日	1人
39.99美元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7　已通关

3DS

《F1 2011》是以著名的“一级方程式赛车”为原型制作的游戏，游戏中收录了2011年国际汽联授权的世界一级方程式锦标赛的所有参赛车队的数据，包括车辆、驾驶员和赛道全部与现实中一致，对于车迷玩家来说有着足够的吸引力。3DS版的《F1 2011》中，新赛季里加入的印度大奖赛开幕式和德国纽伯格林赛道也被完美再现。3DS版除了在画面上给玩家带来3D显示效果的冲击外，还最大支持4人共同游戏，进行2对2的分组对抗赛。



繁盛家族 电影马赛克

华ヤカ哉、我ガ一族 キネマモザイク

Idea Factory	AVG	2011年12月8日	1人
6090日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 7　已通关

PSP

“《繁盛家族》系列”又推出新作。前作中主人公作为新被聘用的女仆，卷入到豪门中财产、权力纷争中。而本作时间设定的是前作1年后，主人公已经成长成为合格的女仆，但又有更多事件等着她……游戏中可以接受各个兄弟的委托，完成委托需要进行一些小游戏，顺利完成后可以获得豪华奖品。本作可以继承前作的装饰品，同时随着岁月的推移本作中房间设计等细微的地方都有所变化。



科学超电磁炮

とある科学の超电磁炮

Ascii Media Works	AVG	2011年12月8日	1人
6279日元	15岁以上	无对应周边	

推荐度 7　已通关

PSP

在动漫领域拥有极高人气的《科学超电磁炮》终于在PSP上登场。游戏中玩家将作为旁观者，为御坂美琴一行人出谋划策，解决发生在学园都市里的各种怪异事件。游戏主要分为会话、特殊推理和动作三个部分。会话部分交代当前章节的剧情，并且获得推理所需要的话题关键词。特殊推理部分要搜查、推理出事件的解决方案甚至是真相。动作部分要利用QTE将剧情进展下去。游戏共分为五章，每一章都有大量事件等待着玩家挖掘。



世界足球 胜利十一人 2012

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2012

Konami	SPG	2011年12月8日	1～4人
5040日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7

已通关

3DS

本作是3DS上“《WE》系列”的第二款作品，容量比前作提升了近一倍，并且首次在3DS版中加入了“电梯球”这种射门方式。游戏还加入了全新的视角，同时取消了前作的“纵宽”视角，因为角度的变化，开启3D后游戏的显示效果也有所提升，另外，前作中被放在下屏的小地图也被换到了上屏。操作上，游戏加入了触控操作，不过初上手时容易令人手忙脚乱。特别值得一提的是，Konami经典的“↑↑↓↓←→←→BA”秘技可以在本作中使用。



重装机兵2 重装上阵

メタルマックス2：リローデッド

角川Games	RPG	2011年12月8日	1人
6090日元	12岁以上	无对应周边	

推荐度 9

已通关

NDS

本作以NDS上的3代引擎对昔日的佳作进行了彻底重制，在加入诸多新要素的同时也对前作惹人诟病之处进行了修正。游戏在自由选择同伴的基础上引入了副职业系统，全部角色都可以随时更换副职业，以此来习得其他特技。战车可以进行双C装置的改造，并且能把底盘还原到初始状态，玩家得以尽请尝试不同的改造路线。支线任务制度则丰富了NPC的剧情，与全新的要素——猎杀挑战任务一同大大增强了游戏的耐玩度。



怪物猎人3 G

モンスターハンター3（トライ）G

Capcom	ACT	2011年12月10日	1～4人
5800日元	15岁以上	对应邂逅通信	

推荐度 9

已通关

3DS

本作是Wii平台《怪物猎人3》的强化版，游戏在保留了前作所有内容的基础上，追加了各种新要素。武器方面除了有《MH3》的7种武器外，还收录了来自《MHP3》的铳枪、双剑和弓等，武器数量和《MHP3》持平。怪物同样也是《MH3》和《MHP3》的大集合，并且像雷狼龙和迅龙等人气怪物都追加了相应的亚种和稀少种。由于不像《MH3》那样对应线上模式，所以本作还增加了专门用来联机的坦吉亚港，玩家在这里可以搜索附近的猎人，和他们交流或一起狩猎。



尖帽子与潇洒魔法使

とんがりボウシとおしゃれな魔法使い

Konami	ETC	2011年12月10日	1～4人
4980日元	全年龄	对应任天堂Wi-Fi网络连接	

推荐度 7

已通关

NDS

在游戏中，玩家扮演的是一位魔法使，进入魔法学校后要以成为一位大魔法使为目标而努力学习，在学校中可以和同学、老师接触发生有趣的互动。除了学习生活外，玩家还可以在游戏中开设自己的魔法商店。当然游戏最大的卖点自然是各种漂亮的衣服，玩家可以为自己的角色穿上各种服装打扮一番，可爱的角色和漂亮的衣服自然能吸引女性玩家的眼球。另外本作能继承前作《尖帽子与魔法店》的存档，可以对自己的店铺好好装扮一番。



RPG工具DS+

RPGツクールDS+

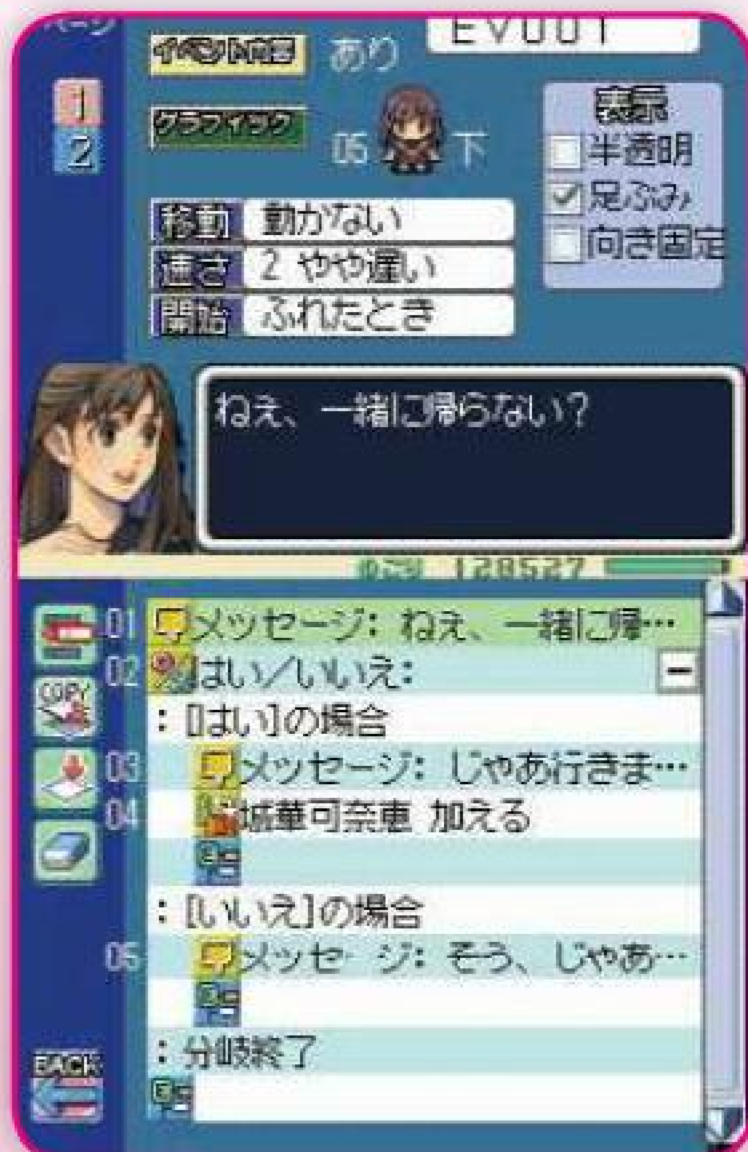
推荐度 7

角川Games	RPG	2011年12月15日	1人
5040日元	全年龄	无对应周边	

已通关

NDS

本作是2010年《RPG工具DS》的加强版，该系列允许玩家制作出自己的原创RPG，即可自己游玩，也能分享给朋友。可保存游戏数量增加到4个，素材也丰富了不少，并且准备了日本战国、现代、科幻三套风格，令人一目了然。使用NDSi的玩家还能将摄像头拍下的图片导入游戏当做素材，在大海原上制作世界地图，并细致设计每一个城镇和迷宫。玩家还能对角色、怪物乃至主线剧情、触发事件进行设定，尝试一次当制作人的感觉。



可爱小狗3D

かわいい仔犬3D

推荐度 7

MTO	SLG	2011年12月15日	1人
5040日元	全年龄	对应邂逅通信	

已通关

3DS

本作是曾在NDS上推出过的“《可爱小狗》系列”的最新作，收录了比格、柴犬、哈士奇等12种犬类，平常小狗们会在屋中自由散步，而通过3D显示效果，小狗们可爱的形态可以更逼真地显示在玩家眼前。游戏中设置了详细的“挑战列表”，方便玩家一步步地熟悉和训练小狗。丰富的饰品可以用来装饰小狗，使用AR卡片可以让小狗在掌心玩耍，一起拍照，尽情欣赏真实世界里小狗的可爱样子。



雷电十一人GO

イナズマイレブンGO

推荐度 9

Level-5	RPG	2011年12月15日	1～4人
5800日元	全年龄	对应邂逅通信/无意识通信	

已通关

3DS

“《雷电十一人》系列”最新作，讲述了由元堂守带领的雷门十一人登上世界顶点10年之后的故事，新的雷门十一人登上舞台，要在足球的改革中掀起革命。游戏依然包括RPG部分和比赛部分，RPG部分中可以训练球员、购买道具装备、和相关人员对话触发剧情。比赛部分则可以带领训练好的队伍和敌人进行比赛。本作画面有了明显的进步，同时添加化身系统，十分华丽。对应的邂逅通信功能能和邂逅的玩家对战。



萌萌大战争 现代版3D

萌え萌え大战争☆げんだいばーん 3D

推荐度 7

SystemSoft Alpha	SLG	2011年12月15日	1人
5800日元	17岁以上	无对应周边	

已通关

3DS

PC平台人气机娘题材SLG《萌萌大战争 现代版》的3DS移植版，和前作的二战题材不同，这次游戏以现代战场为舞台，各种现代兵器都化身为可爱的美少女登场。登陆3DS后，游戏追加了各种3DS的原创机能，除了对应立体显示外，也对应3DS的滑杆和触控笔操作，如在帮助负伤的兵器娘修复的交流部分中，就可以使用触控笔对兵器娘的身体以触碰的方式进行修理。此外3DS版还追加了3个原创的剧本，以及其他平台版本中没有的兵器娘特殊技能。



企鹅的问题 战争

ペンギンの问题 ザ・ウォーズ

Konami	ACT	2011年12月15日	1～2人
5250日元	全年龄	对应邂逅通信	

推荐度 7 已通关

3DS

《企鹅的问题》是日本的人气动漫作品，在本作中，主角“木下贝克汉姆”要往返于过去、现在、未来3个时代，展开一场穿越时空的冒险。在不同的时代拥有着形形色色的角色和道具，玩家在不断完成任务、收集道具后，可以创造出属于自己的全新世界。战斗系统方面结合了3DS的陀螺仪机能，转动机身瞄准敌人后，发射炮弹或施放必杀技时极具魄力。本作支持双人联机对战或协力作战，并且对应特制的AR卡片。



热血硬派 国夫君 特别版

血硬派くにおくん すぺしゃる

Arc System Work	ACT	2011年12月15日	1～4人
4410日元	12岁以上	对应邂逅通信	

推荐度 7 已通关

3DS

“热血”25周年纪念作，游戏以《热血硬派 国夫君》为基础强化，不仅画面效果全面提升，游戏收录的模式内容亦大量增加。在故事模式中玩家要扮演国夫君，为帮助卷入麻烦的广志而战斗。街机模式则重现游戏的原作内容，玩家要努力将附近高中的不良学生全部打到。玩家还可以利用3DS的通信功能，在任务模式中与好友们一起挑战任务，或者在对战模式中一决高下。而借助邂逅通信，更可以与擦身而过的同好者进行角色的自动对决。



食梦者 漫画家之路

バクマン。マンガ家への道

NBGI	AVG	2011年12月15日	1人
5230日元	全年龄	无对应周边	

推荐度 7 已通关

NDS

本作改编自由小畑健所操刀的同名漫画，讲述的是负责故事与分镜的高木秋人和负责原画绘制的真城最高两名高中生的组合，为了成为漫画家而不断努力的故事。游戏还原了原作的剧情，并且在触发重要事件时在上下屏同时呈现精美的CG插图。漫画的制作分为构思和绘画两部分，构思部分需要决定舞台设定、主人公、事件等项目，在游戏中以各种小游戏来表现；而绘画部分则要求玩家在限定时间内完成描线和上色。



SD高达G世纪 3D

SDガンダム ジージェネレーション 3D

NBGI	SLG	2011年12月22日	1人
6090日元	全年龄	对应AR卡片	

推荐度 8 已通关

3DS

3DS上的“《SD高达G世纪》系列”新作，如名称所示，游戏中包括战斗动画在内的所有画面都全部可以实现3D景深效果，让玩家体验全新的战斗视觉享受。收录作品方面，本作新加入《机动战士高达AGE》的机体与角色，而《机动战士高达UC》方面亦新增大量机体。系统方面，本作新加入机体双座驾系统，两驾驶员可以起到相辅相成的效果，战斗部分还首度引入“《机战》系列”的精神指令系统，让游戏的战术性进一步拓宽。



下崽工房




Loading... (123134 / 236425 bytes)

随着掌机平台的更换和DLC的普及化，本栏目也因此应运而生。这是个以下载类内容为主，收纳各掌机平台相关下载消息的一个专栏。栏目构成以已发售游戏的DLC内容介绍和解谜为主体，DLC资料为辅助，务求带给玩家丰富的下载相关内容。



真・恐怖惊魂夜 第11个来访者



◆Chunsoft◆AVG◆2011年12月17日◆日版

配合“《恐怖惊魂夜》系列”最新作的发售，厂商也在PSN上放出了首批DLC。DLC包括一个免费的《镰鼬の夜 解决篇》，各收费400日元的《混浴篇》和《みゆきとサトミ篇》，目前共有3个，今后还会继续开放《超次元侦探O篇》和《魔女审问篇》两个新DLC，应该会收费。

下载方法

首先创建账号（有现成PSN账号的可直接登录）并登录PSN商店，在“PS Vita”→“追加アイテム”栏里找到本作的图标，选择“追加シナリオ”便可看到它们了。上面两项为收费项目，如果玩家的账号里没有钱，需要到网上购买Web Money充值。日服的最小充值额度为1000日元，正好够本作用了。





DLC介绍

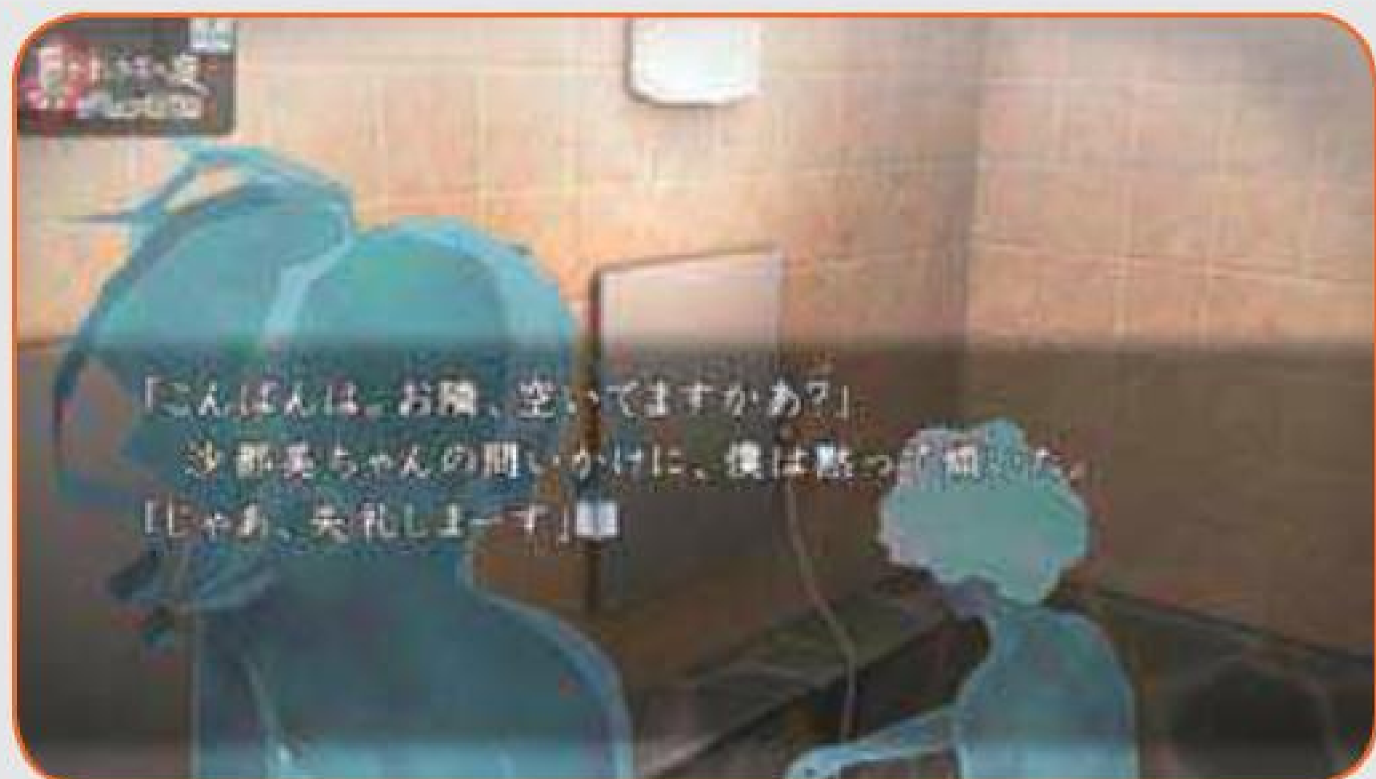
镰鼬の夜 解决篇

紧接在《镰鼬の夜》路线后，玩家需要先在“问题篇”最后输入正确的犯人名字，才能观看最后的答案。犯人名字为“いけたに”，也就是池谷，这样就能通过解决篇知晓其最后的犯案手段了。

评价：虽然给人意犹未尽的感觉，但毕竟是免费的，遇到这种DLC就赶紧下了吧。

混浴篇

《混浴篇》和《みゆきとサトミ篇》都需要进入《ミステリ–篇》的二周目才能游玩，详细攻略可参考此次的别册。二周目后，在《ミステリ–篇》第7章的“幽灵？”



选择B，便进入此分支。该香艳的浴室路线讲述主人公和大森不小心进入女浴室的故事，内容很爆笑。尾随他们其后进入的是游戏中的两名女性角色，主人公一边用眼睛吃着冰激凌，一边要想办法避免被当做色狼变态地逃出浴室。然而天不遂人愿，更大的危机一步步向其逼近，甚至与沙都美有了肢体

上的亲密接触，那么最终主人公的命运是什么呢……

评价："稍微有点色的镰鼬之夜"是系列特色了，本次混浴篇担当了此项重任，值得嘉奖。不过本身内容并不算太有趣，别抱过高期待。

みゆきとサトミ篇

二周目后，在《ミステリ–篇》第5章的"みゆきとサトミ"选择A便可进入。这是一个相对温情的故事，以游戏中的みゆき为主人公，讲述她与沙都美的友情发展经历。沙都美是本作中极为可爱的女性角色，她在该路线中表露出的秘密给阅读提供了很好的悬念。需要特别注意的是，该路线的所有故事均由みゆき的声优植田佳奈口述，除了选项外并无文字，对玩家的日语听力有很高要求，最好量力而行，不要花冤枉钱，毕竟DLC是不影响游戏本身完成度的。

评价：个人比较喜欢的篇章，植田淡淡的叙述很是安神，不过不能随时退出算是个小遗憾。



3DS

雷顿教授与奇迹假面



◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

积木（つみ木）

比较典型的空间内题目，玩家需要将各种形状的积木完全放进盒子里，并且盒子上标有记号的地方必须放上与记号颜色相同的积木，同种类的积木不能相邻，由于比一般的该类谜题多出两个条件，难度自然也有所提升。



积木❻



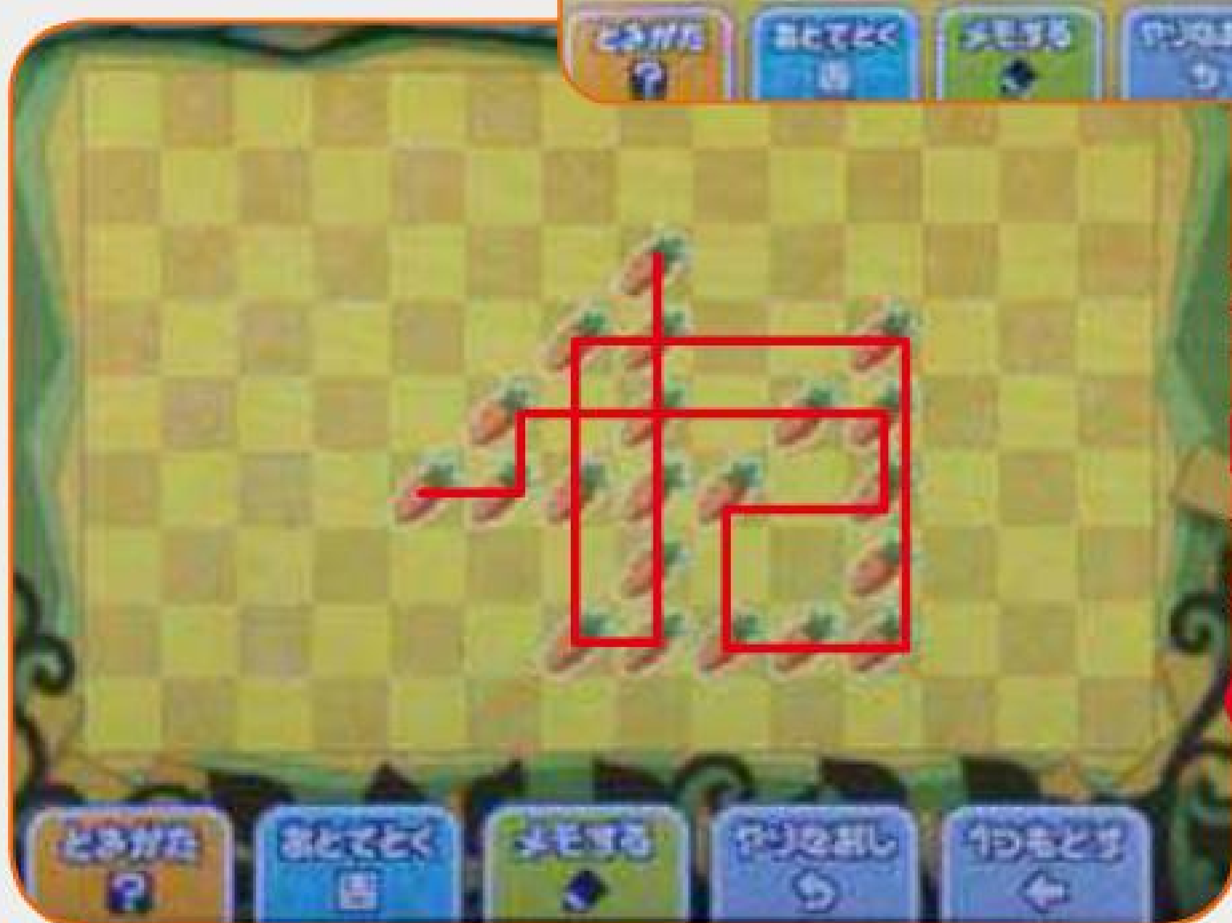
积木❼

兔子的午餐（ウサギのランチ）

兔子只能进行直线移动，每次移动后大灰狼都会出现在兔子的身后，要求一口气吃完地图上所有的胡萝卜，兔子的初始位置可自由决定（答案不惟一）。



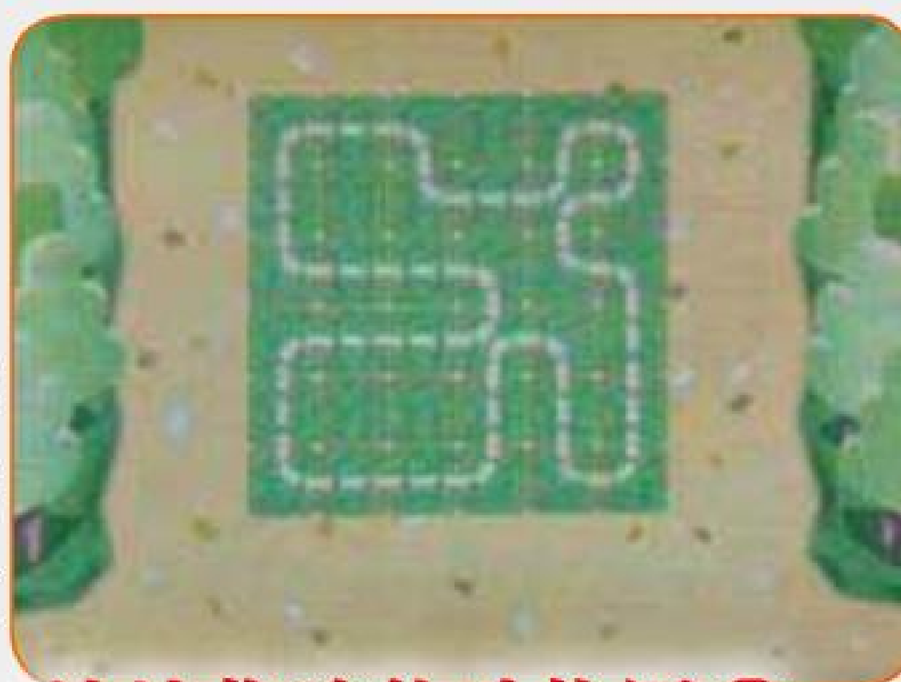
兔子的午餐❻



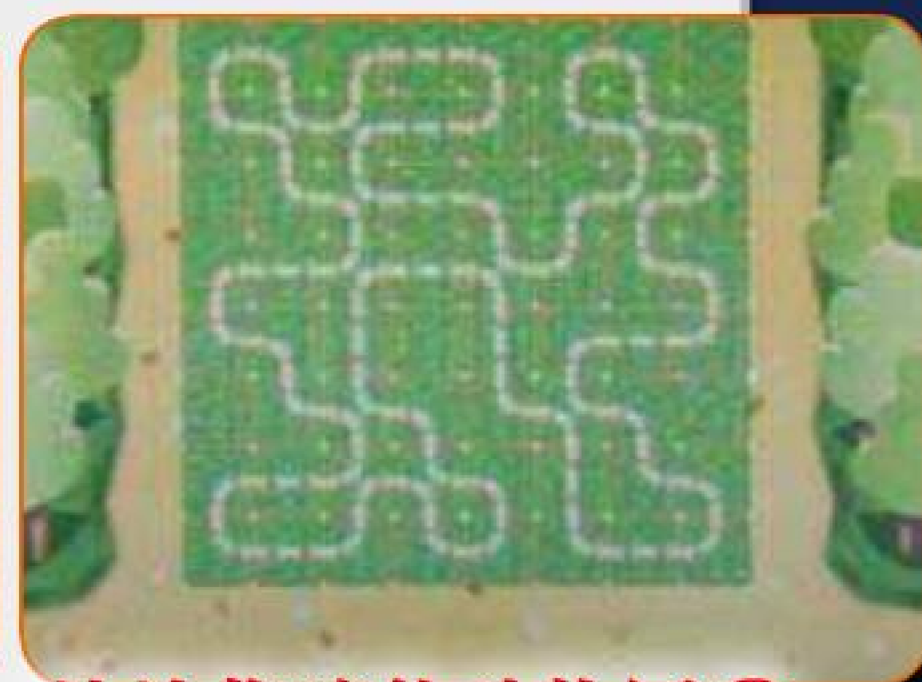
兔子的午餐❼

沙沙作响的动物园（サクサク）

规则很简单，将栅栏任意转换方向，最终让所有的栅栏形成一个没有空隙的空间，这样就能将动物放在栅栏内了。点击下屏小方格就能转动栅栏，谜题本身难度不算高，多试几次就能完成了。



沙沙作响的动物园❻



沙沙作响的动物园❼

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



提供

我的朋友很少，但是周边却不少！

近段时间，在《掌机王SP》和《口袋光环》里都有关于《我的朋友很少》这部新番动画的介绍。从轻小说到动画再到游戏，可以看出这部作品有着不低的人气，那么接下来推出周边自然无可厚非，下面就来看看这款作品已经或即将推出的相关周边吧。

由Cospa出品的主题T恤，售价3045日元，深色底看起来略显厚重感，不过这个时节貌似不太适合穿T恤就是了。其中三日月夜空、羽濑川小鸠和高山玛利亚款为12月下旬发售，其余三款预定1月中旬发售。



■三日月夜空款



■柏崎星奈款


■羽濑川小鸠款


■高山玛利亚款



■楠幸村款



■志熊理科款

接下来看到的是以夜空和星奈为主题的大号毛巾，纯棉质地，大小为140cm × 80cm，售价5040日元，预定1月中旬发售。在原作中整天都对着干的两人如此亲密地抱在一起还真是不容易呢。



▶夜空你就别再欺负肉了，人家挺萌的。

下面是3款主题“杯具”，售价均为1050日元，12月中旬发售。除了杯身印有角色的肖像，杯顶还有角色的吐槽。



▶三日月夜空款



▲柏崎星奈款



▲羽濑川小鸠款



最后就是圣克罗尼亚学园高中部女生校服，上身的制服和下身的裙子分别售价33600日元和15750日元，对于国内的读者来说价格偏高，不知道有多少真饭会买一套回去供着呢？



二次元萌娘化来势汹汹 百度IME全力进军日本市场



诚然中国的IT企业还是有着不俗的竞争力的，你看，这下百度要在日本市场发力了！百度日语输入法——百度IME，其实已经在日本市场推广一段日子了，而前段时间为了吸引用户（估计多为二次元爱好者用户），制作出一位虚拟角色——爱美（同音“IME”），向用户介绍百度IME的具体使用方法和用户感受。





▲更多的百度IME娘“爱美”表情。

爱美的个人档案



姓名：爱美（アイミ）
兴趣：最喜欢互联网了！
也有在玩博客（地址暂时保密）
其他：今后还请多多指教❤

什么是百度日语输入法？（酷洛洛可耻地引用了官方资料）：

百度日语输入法（Baidu Type）是百度日本在09年12月继Google刚刚推出Google日本语入力之后又推出的一款免费日语输入法软件，目前日本免费输入法软件已经有了MS IME，Google日本语入力，Baidu Type三款。

2011年3月8日，百度日语输入法命名正式从“Baidu Type”改为“Baidu IME”，发布了Baidu IME2.0版本并增加了联想输入法和截图和手写输入功能。

现在编辑部的小编也是使用MS IME和Google IME居多，现在来了个百度IME，看来又多了一个新选择了。酷洛洛也下载体验了一番，感觉与前两个输入法最大不同之处就是可以更换皮肤，另外还整合了截图工具，因此在功能上会更为丰富(当然最后还是继续使用着Google IME)。对日语和日语输入法有一定了解，并且有兴趣的同学不妨进入其官网下载尝鲜哦（http://ime.baidu.jp/）。



▲自带的截图工具。



▲和国内不少中文输入法一样，可以更换皮肤。

すずみや
涼宮
涼宮ハルヒの憂鬱
涼宮ハルヒ
涼宮ハルヒの消失
涼宮ハルヒの驚愕
Tab/↓キーで選択

◀现在的输入法普遍拥有的智能搜词功能。

对着美食拔刀而起吧！



提供


■近藤勇


■前田庆次


■织田信长


■冲田总司

喜欢模型的玩家相信不会对寿屋感到陌生，以模型为主业的寿屋偶尔也会生产食玩等小物件捞捞外快。或许是在生产食玩时获得了灵感，它们发售了一种武士刀造型的筷子——“日本刀筷”，并取得了良好的销量，如今这种“刀筷”即将迎来第二弹。


■斋藤一


■真田幸村


■土方岁三


■伊达政宗

打着“饭桌即是战场！”宣传口号的筷子，做工十分精良，仿造日本历史上有名的名刀造型制作，从刀柄到刀身一应俱全，刀柄处还加入了代表武将特色的武将家纹，全长23cm的筷子在使用上和一般筷子没有区别，能够轻松地和食物作战，同时搭配特制的筷子托架更显古朴大方。试想一下一场风云变幻的餐桌美食争夺战，有了如此利器定会助你取得最后的胜利！



不知不觉又一年了，各位是怎么度过之前的圣诞和元旦的呢，不妨寄回函表和我们分享哦。相信现在不少同学正在一边期待春节长假的来临，一边努力复习准备期末考试吧。话说回来，本辑嘉宾的生日由于一直徘徊在期末考阶段，因此她今年的生日愿望也十分特别，现在就让我们来看看本辑的游俏小筑吧。





斯米

昵称：斯米
年龄：16
身高：168cm
生日：1月10日
职业：学生，Coser，兼职模特
星座：摩羯座
性格：有点天然呆，但其实是很成熟的小女生。
喜欢的游戏：《超级舞者》，《龙之谷》
喜欢的动漫：百变小樱（坚持100年不会变）
喜欢的颜色：桃红色
喜欢的电影：《暮光之城》、《速度与激情》
喜欢的音乐类型：抒情JAZZ
喜欢的异性类型：幽默，体贴
口头禅：嗯嗯嗯

斯米：在么？

酷洛洛：不好意思，刚吃饭回来。

斯米：还好，我刚准备下了。

酷洛洛：那现在开始吧（OVO），现在先有请斯米和读者打个招呼吧。

斯米：Hello，大家好，我是斯米。一般别人喜欢叫小斯(^-^),或者巨斯（TAT）。

酷洛洛：呃，为什么叫你巨……好吧，我懂了。

斯米：各位看图片觉得是Loli，实际本人是170的妹子。所以摄影师说"不要叫小斯了，叫巨斯才比较形象"。

酷洛洛：嗯，感觉你还可以继续高下去。

斯米：所以就不可以继续Cos小樱了……

酷洛洛：那你认为长得高的女生比较好，还是个子比较小的女生好呢？

斯米：我希望自己可以矮一点，我男朋友会比较容易嘛，会激发别人的保护欲（>.<）。

酷洛洛：果然是很早熟的女孩子，那长得高的女生应该也有不少好处的吧。

斯米：是啊。不过可能每一个人口味不同吧，我就比较喜欢矮一点的女生。





酷洛洛：之前你提及小樱，从个人资料里看到，斯米好像挺喜欢《魔法少女小樱》嘛。

斯米：魔法少女小樱是我的童年呀（>.<）。就算现在有各种新番，但是还是觉得最喜欢小樱。也就是因为喜欢小樱，才慢慢萌发想玩Cosplay的念头，想出小樱的每套衣服。

酷洛洛：其实本人小时候也挺喜欢这部作品的，小狼……咳咳，那斯米也是从那时候开始玩Cosplay的吗？

斯米：哈哈哈。小樱是从小学开始喜欢的。Cosplay是从初中开始玩的。

酷洛洛：那斯米是怎样开始玩Cosplay的呢？

斯米：记得2008年广州的一个漫展吧。是一个玩Lolita的朋友抓我一起去漫展，还逼我穿Lolita和她一起去。然后慢慢开始接触2.5次元的世界，发现很有爱，于是就正式开始我的Cosplay生涯啦。

酷洛洛：那现在上高中，会不会不担心Cosplay与兼职模特会对学业造成影响呢？

斯米：高中虽然辛苦，但是娱乐时间也绝对不可以少的啦。而且我认为这些对我学业反而有很多精神上的促进作用。

酷洛洛：那斯米有没有计划下次漫展出那位角色的Coslpay呢。

斯米：海贼王的佩罗娜（^-^）。









酷洛洛：斯米平时喜欢玩哪类的游戏呢？

斯米：比较文艺的……听着音乐按按键盘之类的。

酷洛洛：突然很想吐槽你资料写的《龙之谷》（诚然本人也沉迷过一段日子）。

斯米：打斗类网游我比较看重技能效果，一般技能很帅的游戏，就都会尝试一下。

酷洛洛：那斯米平时会不会玩些什么掌机游戏呢？

斯米：《DJmax》还有《初音未来 女歌手计划》吧，都是这类音乐游戏。还有《铁拳》、《KOF》两款，是我少数会玩的格斗游戏。

酷洛洛：音乐到动作到格斗，其实斯米你游戏类型也挺广的嘛。

斯米：人生苦短必须享乐，什么都要尝试一下的嘛。怎么说都是喜欢音乐类游戏，比较放松的感觉。

酷洛洛：那斯米除了ACG以外应该也有不少兴趣吧。

斯米：对呀对呀。外拍、跳舞、游泳、听歌、旅游，还有摄影(这个在慢慢学习中)。



酷洛洛：听说你之前去学农了？

斯米：是啊，超级好玩。真心想不回来城市了。

酷洛洛：怎么会让我想起学农挑粪……

斯米：挑粪其实很欢乐的，而且其实我们挑的是处理过的，没有什么味道，乡村生活最幸福的就是每天能睡10个小时。

酷洛洛：那斯米在学农有些什么趣事呢？

斯米：男生们对着假人深情人工呼吸，班主任就说："别亲那么久啊，不是接吻。"还有很大尺度的青春期教育课。最发泄的就是锄草了，我们文科班小女生都是举起锄头大叫"数学要及格啊"，"我要减肥……我要丰胸"，"班主任，去死吧"结果才发现，班主任一直在旁边……

酷洛洛：这也太欢乐了，我们那时候学农还没有健康教育这玩意。

斯米：学农趣事太多了，简直说不完，学很多东西的，插秧、锄草、定向越野、野炊、园艺、青春期教育、模拟法庭……超级丰富。











酷洛洛： 斯米前段时间圣诞是怎么过的呢？

斯米： 平安夜的晚上和刚从加拿大回来的又高又帅又可爱摄影师，还有几个Coser，本来打算去石室教堂的，但因为人流太多就改为到商场转了几圈，然后回家里的小区聊聊天、喝喝饮料。虽然没有很多的活动，但是和朋友在寒风里挤在一起聊天聊到1点多，感觉更加幸福（^-^）。圣诞礼物是香吻，HOHO，特别温暖。

酷洛洛： 哇哦～香吻……看了一下，貌似本刊上市的时候也差不多是你生日，那先祝斯米生日快乐好了！话说斯米今年生日有什么愿望呢？

斯米： 最大最大的愿望就是希望所有朋友都不要忘记我的生日。平时生日都是临近考试，或者就在考试当天。每年都有被遗忘的感觉。希望17岁的自己腿可以细一点，每一个朋友都可以天天开心。朋友们的贺图和礼物不可以少的哟～哈哈哈（^-^）。

酷洛洛： 又是时候和大家所再见了，最后有劳斯米和大家说几句话吧。

斯米： 新年到了，祝福少不了。祝所有Coser都能有更多满意的作品，祝摄影师们能拐带更多妹子，祝宅男们每晚都梦到女神。祝在加拿大的朋友每一天都过得不会寂寞，早点回来带我去旅游（^-^）。就当2012年是世界末日，每一天都做有意义的事情，不让自己留有任何遗憾。

游俏集会所 紧急任务

任务内容： 向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件： 请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励： 来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E-mail： pgking@263.net













好游戏永远不过时

经典主题乐园

栏目主持：苍穹

本辑主题

中国龙

2012年是龙年，这对于自诩为“龙的传人”的中国人来说自然是意义非凡，值此新春佳节之际，本辑栏目就来回顾一下与龙有关的游戏。“中国龙”与西方神话中的龙有着本质的区别，其形象集鹿角、鱼鳞、鹰爪等九种动物的特性于一身。传说中的龙一向飞翔于云雾之间，与风雨相伴，极其神秘。在封建时代龙更是帝王的象征，穿龙袍、坐龙椅、乘龙辇等，都体现了其无上的尊贵。“中国龙”相关的游戏并不多，当然这也与国内的游戏产业现状有一定关系。

◄ 集齐7颗龙珠，向神龙许下心愿。

游戏类型	RPG
游戏年份	2000年



射雕英雄传

原机种：PS | 模拟器：－ | 适用机种：PSP

《射雕英雄传》是武侠小说大师金庸的经典著作之一，其作为“射雕三部曲”的第一部，不单在我国国内，在整个华语圈都有着极高的知名度。SCEI在PS平台推出的这款改编游戏，自公布之初就引起了国内玩家的强烈反响，毕竟在那个年代，一款完全中文字幕、语音的游戏实在是弥足珍贵。由香港先涛数码企画有限公司（CENTRO）制作的片头动画、TVB诸多知名配音演员的倾情演出，以及大量华人游戏制作者的加入，都给这款游戏带来了浓浓的中国风。

本作的剧情并没有严格遵照原著小说，而是有相当多改编和原创的内容，后期BOSS如完颜洪烈、欧阳锋的妖魔化也给人感觉比较离谱，不过比武招亲、密室疗伤等经典桥段都得到了再现。游戏中的招式分为外功、内功、轻功三种，随着角色等级的提升和剧情发展能够习得全新的武功招式。“外功克轻功、轻功克内功、内功克外功”三角互克的关系是战斗的核心，只有招式克制才能有效地命中敌人，这略有点“猜拳”的感觉，不过战斗时你来我往、一招一式的打击感还算比较有武侠气息。游戏中还穿插了大量的迷你小游戏，降服汗血宝马、拼菜名等。虽然游戏的素质一般、流程较短，且惹人诟病之处较多，但作为一款极具纪念意义的游戏，本作还是给当年经历过的玩家留下了别样的记忆。

特别推荐



►片头CG中郭靖就向玩家们展现了他霸气十足的“降龙十八掌”。

游戏类型	RPG
游戏年份	2002年



勇者斗恶龙 怪兽篇1+2

原机种：PS | 模拟器：- | 适用机种：PSP

《勇者斗恶龙 怪兽篇》是“日本国民级RPG”《DQ》的一个外传系列，游戏将《DQ Ⅴ》中的“抓怪”系统发扬光大，并借鉴了在GB平台大红大紫的《口袋妖怪》，逐渐令其成为人气不亚于正统作品的品牌。游戏的真正主角是“《DQ》系列”中的各种怪物，玩家可以通过捕获让一个个经典怪物为自己所用，而通过把雌、雄怪物进行配合，可以孕育出更加强力的怪物，子代怪物能够继承父母的能力和特技，部分稀有怪物需要依靠特殊的配合方式才能得到。游戏的战斗是由玩家给怪物下达各种作战指令，怪物自行决定采取何种行动的AI式作战，如果怪物的“野生值”较高，则会经常无视命令。《怪兽篇1+2》则是GB平台两作《DQM》的合集重制版，画面方面相较原版有质的飞跃，且系统方面也经过了精心调整。不过由于PS不具备通信功能，想要对战只能通过记忆卡，这算是不太方便之处。



▶『天空龙+八岐大蛇』配合出的神龙从系列初代开始就是非常强力的怪兽。

游戏类型	A·RPG
游戏年份	2003年



圣斗士星矢 黄金传说篇 完美版

原机种：WSC | 模拟器：pSwan | 适用机种：PSP

喜欢《圣斗士星矢》的玩家相信对FC上的《黄金传说》、《黄金传说完结篇》并不陌生，而在WS这台“非主流”掌机上，还推出过这两款游戏的合集重制版。机能的提升在画面上体现得尤为直观，角色们的形象非常精细、用色也丰富和鲜亮了许多。本作的剧情从星矢勇夺天马座圣衣开始，经过银河擂台赛，再到与黑暗、白银圣斗士先后交手，直至勇闯黄金十二宫。如果玩家对于原作烂熟于胸的话，选择对应的角色出战就可以完美重现故事的剧情。游戏把ACT和RPG的形式相结合，在杂兵战中是横版过关式，进入BOSS战时则切换到指令式，玩家可以选择出招、交谈等，圣斗士们华丽的绝招也会在此一一展现。WSC版降低了横板过关部分的难度，不再像FC版那样充斥着各种令人抓狂的沟壑需要跳跃，不擅长动作游戏的玩家相信也能顺利过关。



◀在中国庐山五老峰修炼、总喜欢把眼睛弄瞎的紫龙。

游戏类型	FTG
游戏年份	1995年



双截龙

原机种：ARC | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP

《双截龙》作为清版动作游戏的典范之一，其大名可以说是家喻户晓，不过你可能不知道，两位主人公Billy和Jimmy的姓是Lee，其功夫流派“双截拳”也是在向已故的武术宗师李小龙致敬。格斗版的《双截龙》知名度虽然不及其他几作，但出色的素质没有辱没这个经典的名字。本作集合了系列中的经典角色，除了主人公兄弟、反派角色外，总是等着玩家解救的女友Marian也展现出了她强悍的一面。游戏的按键虽然以A、B、C、D区分，但大多数必杀技并没有严格的拳脚或轻重的限定，连续技的派生也异常丰富。本作中游戏中角色的血槽和气槽是统一显示的，气力积蓄到与体力一致时即可发动超必杀技，由于体力越少时气槽越容易蓄满，这也令一发逆转的情况常常发生。两名主人公的超必杀是进入特殊的“双龙转生”状态，各种招式大幅强化的同时，斗气也呈现龙形，非常霸气！



◀不单场景中的柱子上有中国龙，角色的血槽边同样有龙依附。



战车浪漫

栏目主持：苍穹

《MM2R》发售两周后销量突破3万，比《MM3》同期低了2万。游戏的素质相比3代确实有不小的提高，绝非冷饭之作，然而这略显惨淡的销量让人不免又想起初代时的尴尬——出在主机换代的末期。只希望《MM2R》能够长卖，令这个拥有独特魅力的系列能够延续下去。本次栏目继续为玩家们介绍系列的前史，其中的故事与《MM3》息息相关，格雷正是3代的幕后黑手——古拉特诺斯。



《重装机兵3》前史·下



憎恶 金斯利与格雷

“大破坏”后，在集结残余的战力、抵抗诺亚的人群中，有一位名叫“金斯利·‘国王’·金斯基”的男子。他本是美国财政界赫赫有名的大人物、布拉德公司的股东之一。正如他的通称“国王”一样，金斯利是一个胸藏巨大野心、桀骜不驯的男子，他的野心是成为统领人类的世界联合的大总统。虽然其野心看上去有些荒唐无稽，但实际上从“大破坏”后残存下来的他拥有极高的权威，金斯利也凭借其出色的领导力率领着一大批支持者。在金斯利作为活动据点的美国中西部，他所收购的尚在开发中的土地大多完整地保存了下来。利用这些土地和人才资源，金斯利开始进一步增强战力。当时在美国东海岸作战的正规军是一支由名为“大佐”的男子率领的强劲部队，由于指挥系统崩溃、战局不断恶化，大佐只得带领着残存兵力向中西部转移。握有武装力量的男子与拥有雄厚资金和影响力的男子相遇，两人的联手也顺理成章。

金斯利所考虑的诺亚反抗作战并非仅仅是从正面进行武力的对抗，他将曾经由布拉德公司培养的研究员和科学家聚集起来，从电子战和情报战等多方面同时展开战斗。在这群研究者中，有一位名叫“格雷”的天才科学家，仅有十几岁的他在生物学和遗传学等方面取得过众多的骄人成绩。格雷接到的命令是将人体改造成为能与诺亚的杀戮机器进行正面对抗的生化兵器，通称“V基因计划”。格雷将各种强健的生物，如野牛、狮子等的遗传因子与人类相融合，成功开发出了变异细胞。不过由于细胞的不稳定性，其具有的各种副作用致使研究尚未达到实用化阶段。终于，诺亚的人类抹杀部队来袭，金斯利方面虽然早有准备，由大佐率领的军队英勇奋战，但战力始终在不断地消耗。作为王牌的“V基因计划”尚未完成，金斯利终于明白不能与诺亚军团正面对抗。他以军队和平民作为劳动力，动工建设巨大的庇护要塞。参与建设的人们为了能够早日建成要塞、保护自己和家人而夜以继日地赶工，设施在常理不可能的短时间内便宣告落成。

这个战乱的时代却丝毫不能阻挡爱情的萌芽，一对男女相识相爱是理所当然的，然而却因为地位的不同而导致了一场悲剧。这对恋人是“V基因计划”的负责人格雷，以

及金斯利的女儿阿莉泽。金斯利想给自己的女儿找一个地位相当的男人，这对实现自己的野心有所帮助，他当然不会同意两人的关系。金斯利是一个追求绝对服从的暴君，一旦庇护要塞落成，其中也绝不会有格雷的容身之处。不顾父亲强烈反对的阿莉泽深知这一点，为了能够继续厮守，两人终于决定私奔——阿莉泽希望能够通过私奔让父亲知道自己对于这段感情的认真，更希望他能同意让两人交往。然而这一举动触动了金斯利的逆鳞，大为震怒的他下令直属部队追踪两人并就地处决，这一命令也是要让周围的人知道，敢反抗自己的人绝对不容宽恕，纵使那是亲生女儿。数日后部队便带回了报告，阿莉泽已中枪死亡，格雷也身受重伤、被弃于荒野。



现在 新世代的故事



在庇护要塞建成后，冷酷无情的金斯利只带着自己的族人和有关人士进入其中，而建设要塞的军民则尽皆被挡在门外，他将“击倒诺亚”的目标和世界一同舍弃，在要塞内部建立起只属于自己的王国。在与世隔绝的要塞内，这极少数人摆脱了诺亚的威胁、过着安稳的生活。然而曾梦想立于世界之巅的男人在这里一事无成，终于在20年后告别人世。金斯基家族的继任者是艾丽泽的弟弟理查德，他本也打算在要塞内以统治者的身分安稳度日，然而情况在金斯利死后10年就发生了骤变。本来可以维持100年的储备燃料和粮食由于保管仓库的破损和老化突然见底，理查德不得不打开了封闭了30年之久的要塞大门。

曾舍弃了世界的金斯基一族重新回到了这片饱受蹂躏的土地，走出庇护要塞的理查德最先看到的，是散乱遍地的森森骸骨——当年被关在要塞外的人们没能从杀戮机器的大举进攻下逃生。然而更令人吃惊的是，人类并没有就此灭亡，仍有少数幸存者在要塞周围建起了简陋的村落。如果传闻属实，超级电脑诺亚已经被破坏，杀戮机器虽然仍在活动，但并非是为了执行“歼灭人类”的命令，而且“怪物猎人”职业的兴起也让这些机器在慢慢地减少，庇护要塞内还有为了以防万一而建造的巨大人型兵器“阿拉莫=加克”。在这个满目疮痍的世界，理查德为了复兴金斯基家族而展开了行动，正如暴君再临一般。

之后又经过了20年的时光，庇护要塞成为了名为“谢尔塔”的小镇，原先金斯基的直属部队经过强化，作为小镇的防卫部队。世界上也出现了其他的村镇，比如以农场发展起来、与谢尔塔保持对立的瓦拉镇。理查德生有一女“珂拉”，他原打算将珂拉许给沿海城镇的领主——塔罗米奥，如果联姻顺利，就能掌握其持有的诱导电源装置。然而珂拉在继承了阿莉泽美貌的同时，其性格也与姑母颇为相似，倔强的她不断地采取各种行动反对父亲所安排的婚事，近来她就向与谢尔塔对立的、瓦拉镇的斯库塔罗一家的长子华金寻求帮助，不过这在理查德看来不过是年轻人的小打小闹。然而没有人能料到，曾经名叫“格雷”的男子并没有死去，而是变成了恐怖的怪物，带着对金斯基家族的深深怨念建立起了“冷血党”。新世代的故事就此拉开序幕……



欧美流行风





栏目主持：纸鸢

“车枪球”和“影视改编”类作品是当前家用机平台最受欢迎的游戏类型，同时也是整个电视游戏的大趋势。这两类游戏多出自欧美厂商之手，因而本身也散发着浓烈的欧美文化气息。由于机能所限，上述两类游戏在掌机平台上一直难以施展拳脚，不过PSV的发售肯定会改变现有格局，掌机平台上不会再只是日式游戏独挑大梁，欧美游戏势必越来越多。掌机游戏都要多元化了，《掌机王SP》也不能落后，这个旨在为本书注入一些“欧美风”的专页应运而生。

闲谈欧美娱乐文化（一）

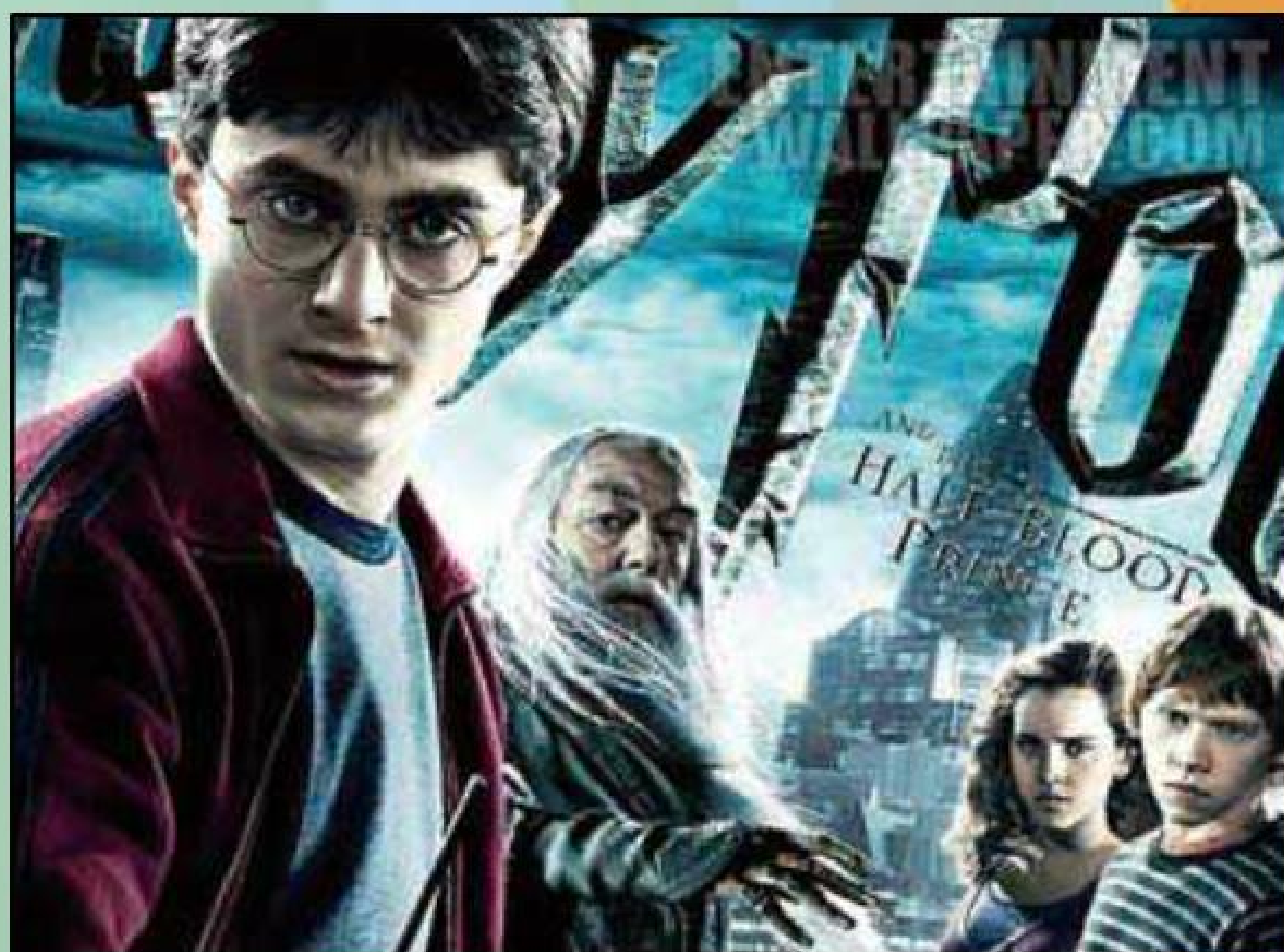
新专页，还真是有点无从下手的感觉，不过当初筹备这个专页的时候，目的就是为了让读者在一个轻松的环境里了解欧美文化，所以这第一辑就以比较休闲的杂谈展开吧。

然而“欧美文化”这四个字无论是头衔还是范围都比较夸张，所以还是从更为具体的“欧美娱乐文化”说起吧。谈及娱乐方式，除了我们熟知的游戏之外，无非就是影视、音乐、动漫、体育这些大家喜闻乐见的东西了，日本和中国为代表的东方如此，欧洲和美国为代表的西方也不例外，这次，就先从影视和音乐两个方面说起吧。

影视



说到欧美的影视作品，不能不提美国电影，这些产自好莱坞的电影大片几乎占据了世界电影的大半江山。除了电影本身，由之衍生而来的周边产品同样层出不穷，其中最多的就要算是游戏作品了。无论是动作大片还是动画电影，同期推出游戏作品已经是业界惯例，而且这些衍生游戏几乎都是遍及全部游戏平台。另外，和乐高玩具的合作也是一种常见的电影改编游戏手段，像是《乐高星球大战》、《乐高加勒比海盗》和《乐高哈利波特》，皆在此列。



除了好莱坞大片，美剧也是网络时代国内的年轻人喜闻乐见的消遣之物，确切地说，应该是“网络美剧”。它的最大特点是超高的时效性，通过互联网和字幕组的努力，中国观众可以在一部美剧播放的当天就观看到最新一集的内容，如果是热门剧，甚至可以在美国播出后的几个小时内从互联网上立刻收看，并且是在毫无阻碍的中文字幕环境下欣赏，加之美剧大都按照每周一集的频率播放，这也造成了很多中国美剧观众和美国观众一样“追着

美剧看”的景象。从当年《越狱》大红大紫开始，纸鸢就变成了一个美剧爱好者，当初买PSP的一个重要用途就是观看《越狱》，此后的几年又陆陆续续追了不少美剧，各种各样题材的都有，这么多的作品看下来，发现还是对情景喜剧类最为喜爱。

一提到情景喜剧，绝大多数人首先想到的肯定是《生活大爆炸》。不过《生活大爆炸》实在是红到了人尽皆知的地步，所以就没必要再浪费时间和版面去细说了，这里要给大家介绍两部纸鸢今年发现的、非常好看的情景喜剧，名叫《2 Broke Girls》，国内译作《破产姐妹》或《打工姐妹花》。





▲《破产姐妹》的游戏即将登陆iOS平台。

《破产姐妹》是纯粹的情景喜剧，讲述两个出身完全不同的女孩儿，因为机缘巧合在一家小餐馆做服务生时相遇，继而合住在了一起，为了开一间属于自己的蛋糕店而共同奋斗的故事。该剧2011年刚刚开播，与之相关的游戏便出现在了iOS平台上，不得不佩服手机游戏厂商的反应速度之快。

音乐

实话实说，纸鸢对欧美音乐的了解极其有限，因为本身就对音乐这东西没有特殊的追求，所以基本是什么流行听什么。记得当年上初中的时候和大家一起听华语歌曲，后来上了高中，有的人开始听起了欧美歌曲，有的人则听上了日韩



歌曲，而我依然处于有什么听什么的状态，到了今天也丝毫没有改变。说到欧美音乐，即便是如我这般对音乐无所谓的人也知道一个如雷贯耳的名字——迈克尔·杰克逊，相信各位读者也不会例外。杰克逊对于欧美音乐的重要性无须多言，打从我记事起就对这个名字有所耳闻，而直到今天他的歌曲都在为人所传唱。

作为全美最为杰出的音乐明星，杰克逊的身影没少出现在电视游戏中。2009年，杰克逊英年早逝，世界各地的粉丝发起了各种各样的纪念活动，而在游戏世界，一款名叫《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》的MUG也在多个游戏平台上推出，其中包括PSP和NDS这两大掌机平台。



这款游戏的PSP版纸鸢曾经玩过一段时间，可能是考虑到杰克逊的歌迷实在太多，涉及的人群非常之广，所以尽管是一款纯粹的MUG，但是游戏的上手度却出奇简单，在一般难度下，PSP版的《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》只需要□○△×四个功能键和L、R键，就可以完成几乎游戏中所有曲目的演奏。游戏中登场的杰克逊采用了比较可爱的Q版卡通形象，同时收录的歌曲也全部来自杰克逊的专辑，每首歌的年代和出处皆有详细说明。

对于杰克逊的FANS来说，本作无疑有着巨大的吸引力，而对于普通玩家而言，简单易学的操作也是上手这款游戏的最佳理由，任谁都可以轻轻松松享受到音乐游戏的乐趣，并且亲自见证到杰克逊所引领的纯正美式流行音乐的发展。

好了，第一回的“欧美流行风”就是这样了，如果大家对这个新专页有什么好的意见和建议，还请来信赐教，纸鸢先在这里说声谢谢。最后祝各位读者新春愉快。

便携领域

年底去了趟香港，发现当地的便携设备情况和内地有所不同。手机方面，虽然一样是触屏智能机的天下，但苹果的市场占有率明显不如内地高，很多女性用户都拿着Android系统的手机，而深圳的地铁里，使用触屏机的女生绝大多数都手持iPhone 4（S）；平板电脑方面，香港也比较多样，三星、Sony、Acer等诸多厂商的机器百花齐放，反之在深圳，“平板电脑”这个词几乎就等同于“iPad 2”。

情报室

英国一台iPhone 4S开口骂人



你没看错，最近真的有一台iPhone 4S在英国开口骂人了，而且被骂的对象还是一个小朋友。事情是这样的，英国一个12岁的男孩跟着母亲逛超市，在手机展示区，他把玩起了一台iPhone 4S。在使用Siri功能的时候，他提了这么一个问题——“世界上总共有多少人？”结果这个问题使得超市里这台iPhone 4S“出离愤怒”，继而讲出了一句脏话，大意是“闭上你的臭嘴，你个丑八怪”。随后，男孩的母亲将这个问题反映给了超市经理，经理和另外几个人使用同一问题数次测试这台iPhone 4S，结果得到的答案非常一致：大家都被这台iPhone 4S给骂了一遍。于是这台会骂人的iPhone 4S就被移出了展示区，然后被送去进行“维修检测”。

很快真相大白，原来是无聊人士将该机的Siri称呼机主的名字改成了上述的脏话，于是Siri默认这些话是机主的名字，交谈的时候便脱口而出。值得一提的是，英国地区的iPhone 4S和美国地区的女声发音不同，默认的是男声发音，被一个“大男人”莫名其妙地辱骂，这小朋友还真够倒霉的。

亚马逊电子书销售成绩喜人



圣诞节总会激发用户的购买热情，亚马逊这样的购物网站自然要好好利用这个时机。在该公司在正式倒数庆祝进入2012年的同时，也宣布了一个利好消息：该公司旗下的便携电子书阅读系列——Kindle在2011年12月份交出了每周销售超过一百万台的优异成绩。这也代表该公司的电子书阅读器和平板电脑产品在圣诞假期中一跃成为了消费者心目中的节日首选礼品之一。无论是采用Android系统的平板电脑Kindle Fire，还是拥有触控功能的电子书Kindle Touch以及功能最简单的Kindle 4，都取得了喜人的销售成绩。

Kindle是亚马逊旗下最著名的电子书产品，目前有多种硬件版本，按照发售顺序分别为Kindle、Kindle 2、Kindle 3以及Kindle DX，除了硬件版，Kindle的软件版程序现在可以在Windows、iOS、BlackBerry OS、Windows Phone 7、Mac OS X和Android等众多系统上运行。目前中国内地还没有引进该设备，不过它的官方中文名已经取好，叫做“亚马逊·金读”，如果顺利的话，也许今年亚马逊中国就可以开卖该产品了。



手机用户使用应用时间超过上网时间



来自调查机构Flurry的数据，从2011年年中开始，人们使用手机APP应用的时间首次超过了用手机上网的时间。从右图中我们可以了解到，2011年6月，人们花在APP上的平均时间是81分钟，而同一时期，使用手机上网的时间是74分钟。在这个时间点的半年以及一年前，人们使用手机时更多时候还是用来上网的，这个变化可谓是史无前例的，无论是游戏还是软件，无论是苹果的APP Store还是谷歌的Android Market，都为这种现象的出现做出了贡献。



Tablet S固件升级，支持连接PS3手柄玩游戏

对于游戏玩家而言，买Sony平板实在是好处多多，至少从产品的包装上都可以看到其对PlayStation的支持认证。不过之前所谓的支持仅仅停留在表面上，如今Sony才开始拿出了实际行动。通过固件更新，Sony的平板电脑Tablet S支持了连接PS3手柄玩游戏的功能，虽然目前仅仅只有32位的PS上的一些老游戏，但是也足够平板电脑用户在玩腻触控游戏后换换口味了。另外，Sony还提供了Ape Escape主题的小游戏供玩家下载，不过仅限日本本土使用，日本以外的用户就没办法享受了。



稍显遗憾的是，Sony的另外一款平板电脑Tablet P没能享受到这个新功能，不知道以后是否会加入对该机型的支持。不过即使是Tablet S用户，要想真正使用上这个功能，也还需要额外购买专用的USB连接线才行。既然有那么多现成的PS系主机的游戏资源，Sony还真该好好挖掘一下，为自己的平板电脑所用，毕竟这也算是相对其他品牌的平板电脑的一个巨大优势了。

周边屋

年底的加厚版《掌机王SP》，同时也是改版的一辑，不过作为一个才刚刚开办不久的栏目，“便携领域”就不作大的改动了，但小变化还是要有的，比如这个新加入的“周边屋”就会为大家带来一些好玩有趣的便携设备周边介绍，先来看看这次的内容吧。



▲平底锅里有两块肉排。



►靠近点看看这两块肉排的特写吧。



◄咦，不对，好像不是肉排。



►嗯，没错，它其实是一个iPhone用的保护包。



有道笔记



类型：效率	厂商：网易
价格：免费	版本：中文版









在成功推出有道词典后，网易逐渐把开发重心放到了一些小的项目上，而有道笔记就是其中一款“麻雀虽小五脏俱全”的应用。本应用的界面并没加入太多的特效，简洁的设计让所有功能一目了然，在标题画面一共有文字、拍照、相簿、手写四种笔记格式可以选择，在拍照模式中用户可以把黑板、电脑屏幕上的文字拍下来，并通过自动的色阶调整和边角拉伸让内容更加清晰整洁，而手写模式比较适合在紧急的情况下作即时记录，用户每写完一个字系统都会自动将其缩小并排版，让手写内容变得井然有序。要说本应用最大的亮点应该算是其强大的同步功能，用户只要拥有网易通行证账号即可获得1GB的云空间，用户可以把应用中各种格式的笔记上传，保证其安全性，如果用户觉得上传图片太费流量还可以选择调整上传图片的质量。总的来说本应用的实用性很强，非常适合学生或者商务人士记录整理手边的资料，有需要的用户不要错过。



iHandy Carpenter



类型：效率	厂商：iHandySoft
价格：免费	版本：中文版







本应用的名字直译过来叫“木匠“，但是总觉得这个翻译稍微有些局限，因为其功能除了做木工也可以在模型、皮具、裁纸等地方用到。本应用一共集成了直尺、角度尺及三种不同的水平仪，得益于iPhone系列标准的屏幕尺寸，应用中的直尺在任何机型上都有着很高的精度，用户可以任意切换刻度的方向和单位测量物体，但该虚拟直尺只能测量一些小物件，长度超过10厘米基本上就无能为力了。在实测中发现本应用的水平仪精度出奇的灵敏，三种水平仪分别适用于不同的情况，比如现在纸鸢养成了没事就把手机平放在桌子板凳上测量水平度的习惯，一般来说很少有桌子的表面是绝对平整的。稍感遗憾的是应用中的角度尺虽然界面做得很漂亮，但是实际中碍于iPhone的厚度和屏幕的脆弱性，使用起来并不方便。虽说本应用华丽的界面让人有非常想使用的冲动，但平心而论其还是无法完全替代真实的专业测量工具，更适合应急使用，感兴趣的用户不妨尝试一下。



我的洗澡水呢

iOS+Android

Where’s my water

■Disney ■PUZ ■0.99 美元 ■中文版



本作是迪士尼推出的一款益智类作品，游戏的主角是爱洗澡的鳄鱼Swampy，玩家需要在关卡中通过挖掘地道把水引到小鳄鱼的浴室。关卡中玩家通过划屏可以把棕色的泥土挖去，泥土中埋着许多小鸭子，当它们吸饱水后即可收集用来解锁新关卡，但是场景中生长着一些靠吸收水分生长的苔藓，它们既有害又有益，比如在狭窄的地方苔藓过多会让通道堵塞，但在有些地方苔藓长起来却可以填满深坑让水流通过。在游戏中玩家还需注意避开紫色的脏水，一点点脏水就可让干净水全部被污染。此外，游戏进行到后期还会出现高射水枪、泥土炸弹等有趣的道具，让玩法始终能保持一定的新鲜度，惟一让人觉得不太满意的是有些大型关卡只能通过画面旁的滑块进行上下移动，使用起来非常不方便。总的来说本作除了趣味十足外对逻辑要求也颇高，构建一个地道并不是单纯从上挖到下，需要认真想好每一个机关之间的联系并破解，喜欢动脑筋的玩家不妨尝试一下本作。







杰克的魔法

iOS

Jack’s Magic

■Wang Xi ■PUZ ■免费 ■英文版



本作是一款以万圣节为主题的游戏，如游戏的名称所述，玩家需要利用自己的魔法力量闯入到神秘领域破解机关激发出神圣力量。游戏的玩法非常简单，在关卡中两个黄铜色的圆盘分别代表起点和终点，玩家需要转动其他石盘连通线路把起点和终点连接到一起，不过值得注意的是转动石盘需要利用到画面左边的石条，在有的关卡中这个灰色的石条设计显得有些坑爹，近乎快隐藏到背景中了，初次玩的玩家如果没有耐心看游戏开始那个冗长的教程会很难发现其存在。除了基本的冒险模式外，游戏中的生存模式也很具挑战性，在该模式玩家需要在有限的时间里快速连通线路，由于系统给的时间都很短，想沉住气完成关卡并不简单，而走投无路时玩家也可以选择屏幕上方的提示或消除道具来减小压力，但要注意这些道具数量是有限的。从趣味性来说本作是一款老少咸宜的游戏，但是生存模式中过高的难度会让人产生畏惧感，不介意挫折的玩家不妨尝试一下本作。





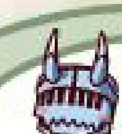


游戏美图秀

又到年尾了，按照惯例依旧为大家献上贺年相关美图，不过好像又有奇怪的东西混进去了……

整图先锋
阿鲁

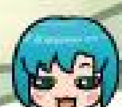


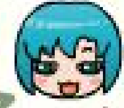

阿鲁：任天堂的角色们还真欢乐。

半夏：那个把头钻进暖炉的到底是谁啊？

酷洛洛：你敢不敢不要整天注意这些奇怪的地方。




马修：这是谁……

半夏：这就是大家喜闻乐见的那谁……

马修：别说是初音……

阿鲁：那你看她是像呢？是像呢？还是像呢？















乌冬：终于发现了一个“红色有角”的。

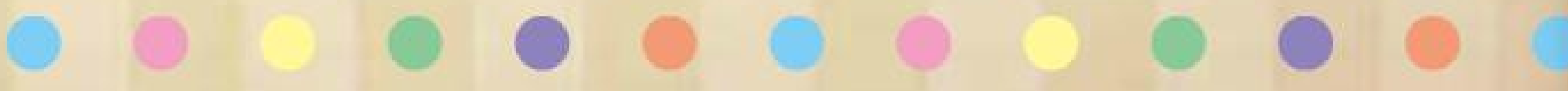
阿鲁：您心真细。

马修：我竟然才知道，日本也是龙年……

半夏：大家头上都有龙角，都能让我想到《夏目友人帐》里的小玉。







游戏边缘地

栏目主持：乌冬

文：koflover



随着《超级马里奥3D大陆》、《马里奥赛车7》的问世，以及最近来到的《怪物猎人3 G》的推波助澜，3DS基本上已经取代了NDS在玩家心目中的地位，相信只要破解方面有所进展，在国内普及开来应该是没有问题的。而NDS尽管已经退役，但依然有不少好游戏等待着我们去发掘呢！

从今天开始的DS卡路里指南

饮食热量



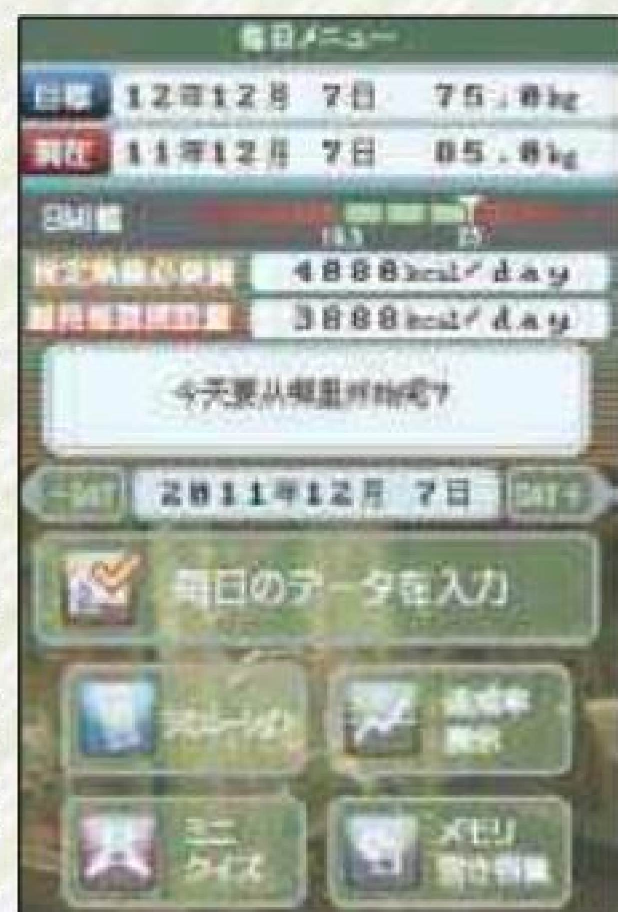
我们之前也介绍过有关减肥锻炼的应用软件游戏，其中也涉及到一些有关健康饮食的内容，而这次要介绍的游戏则专门是针对控制饮食均衡所设计，并且有日本相关权威机构的认证，内容绝对翔实可靠。这款游戏不但适合想要减肥的女性，对于平日里缺乏运动的宅男们来说，了解一些相关知识也是非常必要的。值得一提的是，这款游戏有民间不完全汉化版，由Ewings汉化组所汉化，语言不通的问题有一定的缓解，这次我们就以这个汉化版向大家介绍一下吧。

软件介绍



随着人们生活水平的提高，由肥胖而引起的各类“富贵病”也越来越普遍，这一切都主要来源于膳食不均衡，卡路里摄入过量。尤其对于爱美的女性来说，这更是一个纠结的问题，卡路里摄入过少，就无法正常维持基本新陈代谢的消耗，对健康有极大的损害；卡路里摄入过多，多余的部分就会转化为赘肉，影响形体的美观。如何才能保证卡路里摄入的均衡呢？这款《从今天开始的DS卡路里指南》将会为大家解决这个问题。

饮食方案设定



在开始游戏之前，系统会要求玩家进行饮食方案的设定。毕竟由于性别、年龄、身高、体重、生活状态等因素的不同，对饮食要求的标准也有所不同。玩家可以把自身情况数据输入到游戏中，然后输入一个减肥或增重的目标，最后再指定要达成该目标的期限。这样一来系统就会计算出一份适合玩家的饮食方案计划，玩家接下来要做的就是日复一日的坚持啦！

输入每日数据（毎日のデータを入力）



玩家每天都要在这里输入相关的数据，这样系统就可以计算出玩家的努力成果，并且给予指点。供玩家输入的数据内容有早中晚三餐以及零食的品种，可以看到各种食品所提供的卡路里，如果那些高卡路里的食品都是您爱吃的品种的话，那么以后就要改善一下饮食习惯了。另外在“消费卡路里”这项内容中，玩家可以输入各种日常运动的项目，可以了解到各种运动所消耗的卡路里，其中消耗最大的运动方式居然是——爬楼梯。

模拟数据（シミュレーション）



这个模式与输入每日数据有些类似，只不过是由玩家自行想象一个日常饮食和运动的结构组成，最后由系统来计算出玩家一天中的卡路里摄入和消耗量。玩家可以自行模拟各种饮食和运动的计划，然后再来查看计算结果。有了这款游戏的帮助，您可以成为朋友们的减肥顾问呢！

达成率表示



在这里我们可以查看玩家当前的努力成果，通过达成率的柱状图来清晰地看到自己离预期的目标还有多远。看着达成率每天一点点上升，相信减肥时一定也会有很大的成就感吧！

迷你问答（ミニクイズ）



这个模式都是一些与健康饮食相关的知识，通过问答的形式，使玩家了解到一些基本常识。由于汉化版中已经将这些问答全部汉化成中文，所以理解起来不会有任何障碍，不管玩家自己是否需要减肥，了解一些知识也是非常有用的。

存储空间剩余容量（メモリ空き容量）



这里显示的是游戏中剩余的存储空间容量，如果存储空间不足的话，可以把之前一些没有价值的记录信息删除掉。

卡路里的相关知识

“卡路里”这个词在日常生活中应该说是很常见，在各种营养和健身手册中经常都能看到它，不过关于它的确切定义，可能很多人还并不清楚，这里我们就来介绍一下。

卡路里是法语“calorie”的音译，它是一种计量热量的单位，其定义为“在一个标准大气压下，使1克水提升1摄氏度所需要的热量”。而我们在物理学科中所接触到的热量计量单位是“焦耳”，它的定义为“在力的方向上以1牛顿的力使物体移动1米所做的功，转化为的能量就是1焦耳”。1卡路里相当于4.184焦耳。

卡路里有大卡和小卡之分，1大卡相当于1000小卡，所以有时候也被称作千卡。不过在日常生活中，人们很容易把大卡和小卡混淆，或者是某些描述让人产生歧义。大卡一般记作大写字母C，在标准的食品标注中所使用的单位都是大卡，有时候也会写作kcal。而小卡则主要在科研文献中使用，写作cal。比如说一份薯条含有270卡的热量，其实指的是270千卡，即27万卡。

从热量摄入的角度上来说，无论玩家饮食结构如何，只要摄入量小于消耗量，那么体重就会逐渐减轻。无论是吃含有蛋白质的食物，还是脂肪含量高的食物，如果不注意合理饮食的话，都会使人发胖。不过同量的脂肪所含的热量远高于同量的蛋白质和碳水化合物，所以从碳水化合物和蛋白质中摄入热量是更有益的。每顿饭的理想营养构成比例是：碳水化合物65%、脂肪20%、蛋白质15%。像豆腐就是一种典型的高碳水化合物高蛋白，但脂肪含量很低的健康食品。



掌门人

主持 马修&胧月 插画 西瓜树

春节前的最后一辑了，这里给大家拜个早年，祝大家春节愉快，身体健康，万事如意。祝所有看到这段文字的朋友早日入手心仪掌机，游戏多多快乐多多；有工作的加薪升职，上学的作业少成绩好压岁钱多；单身的早日遇到梦中的情人，脱团的永远亲密无间……先问候到这里，话说以前每到这个季节感觉都很复杂，闹心的是期末考试要来了，开心的是寒假要来了，不管怎么说，大家也都在这个有新年的寒假里过得开开心心吧。



急躁了

好像自从升入高三后，心情一下子急躁起来了……好不容易下定决心去玩的《战场的女武神3》日版，没玩几小时就出了汉化，一怒就把游戏和存档都删了；《黑岩射手 游戏版》因为打不出那几个收集要素，把小P摔床上摔了三次……本来指望能在课余时间稍稍缓解压力的游戏，现在却变为了不愉快的根源，老实说挺困扰的……

贵阳 孤狼

白菜：高三了学业本来就紧张，应该是心态上放不下，因此玩也玩得不开心。越是焦躁越是容易坏事，这位同学还是看开点吧。《战场的女武神》出汉化这不是好事儿吗？《黑岩射手 游戏版》的收集要素老实说离摔机还差一点……诶，这不是孤狼吗！还是等苍老师来开导你吧。

苍穹：高三时感到心态浮躁很正常，缓解压力的方法也有很多，游戏起不到正面效果的话就换其他方式。个人当时就每周去爬爬山，亲近大自然，呼吸一下新鲜空气。

鲁叔本体

苍天啊，等了那么久，终于在167辑看到了鲁叔铠甲下的本体了，我真是死也值了……说回正题，穿着宅T恤，一手叉腰双眼微眯的鲁叔喜感十足，真想捏一下鲁叔笑容纯真的肉乎乎的脸……

广西 李智胜

白菜：自从那辑以后，鲁叔俨然已经变为“ZJW”的吉祥物了，求鲁叔辑辑出镜提高销量。

胧月：脸不知道，倒是肚子手感很好这点我可以打包票。

阿鲁：这……怎么突然起了一身鸡皮疙瘩。

苍穹：所以就手感而言，鲁叔的本体果然是抱枕?

只言片语 《SD高达G世纪 世界》通关，收集100%，历时287小时，太辛苦了……（大连 Saravee）

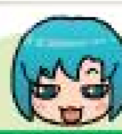
掌门话题 希望新一年中推出的游戏新产品


酷洛洛 希望《MHP3G》（注意有个P哦）可以早日推出，并且同时对应3DS和PSV平台，外加实现跨平台联机功能。（某天晚上梦到的，没问题吧……）


乌冬 硬件方面没有特别期待的，毕竟两台掌机都刚出，那么快就出改良版也太说不过去了。软件方面《怪物猎人》PSV版可以有，希望是《MHP3G》，不行的话移植个以前的作品也行，画面提升到PSV水平，对应PSV的右摇杆操作，不过触摸操作就免了。


白菜 新的一年里，最为期望的就是3DS的新型号。NDS最初的机型肥肥大大像个砖块，然后NDSL就创造了掌机界一个神话。任天堂向来不缺创意，现在3DS的做工确实算不上完美，打开翻盖时“咯吱咯吱”作响的声音始终听起来那么不爽，期待“3DSL”能够解决这个问题。

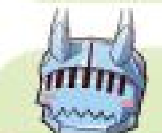

纸鸢 比较期待PSV的白色版本，这样就可以毫无压力地满足我这个白色控入手PSV的愿望了；此外也很期待亲手玩到PSV版的《FIFA足球》，一想到这个就觉得兴奋不已。最后，还希望iOS以及Android平台上的新游戏能够更加多样化，不要整天都是休闲游戏做主打，虽然这些游戏也没什么不好，但毕竟游戏越多约好嘛。


马修 2012游戏展望……第五代《口袋妖怪》的资料篇虽然没公布但从剧场版来看应该是板上钉钉的了，期待就是；《火纹》新作马上来了，IS行行善把3DS的《大战争》也赶快公布吧；最后希望《无双大蛇2》可以原汁原味地出在PSV上，一来我有了充分的入PSV的动力，二来也不用在家用机上排队填坑了。


半夏 光荣家的“彩虹罗曼史”一个丢给了Otomate，一个继续在PSP平台奋战，只剩一个我最爱的《金色琴弦》如果能登陆PSV我定要学白菜师父狂喜乱舞一下，另外看着编辑部的大家打《无双》都很开心，身为《战B》饭，自然希望能在PSV上听伊达说一句：“LONG TIME NO SEE。”


苍穹 按照GBA和NDS的历史，3DS的后续机应该在开发中了，希望其能够改进一下握感和按键布局，并追加右滑杆，这样个人就要准备入手了，毕竟已有《生化》和《火纹》这样必玩的作品公布。PSV方面则比较希望能公布支持模拟PS2游戏，从机能上看应该是不成问题的，软件方面略显疲软的事态令人有些担心，如果能有《鬼武者》新作的话……（YY中）


胧月 传统系列的续作诚然会期待，但不值得多谈。现在PSV又回到PSP当年的窘境，这次不是战略不清，是战略清晰却只能空放嘴炮。索尼必须认清形势，把PSV的社交和扩展现实两项功能尽快大规模应用，推出粘性更强的网络游戏，聚集用户并形成现象。《网页三国志》这样的好牌和新牌多打打吧，再把PSV定位成传统游戏机就真的“神仙难救”了。


阿鲁 要说展望嘛，自然就是希望PSV平台的大作群早点到来，不然整天拿着PSV玩“多罗农场”情何以堪啊！如果要说最想在PSV平台玩到的游戏的话，我希望是《机战》新作。

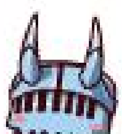

LIKY PSV版《怪物猎人》，不解释。

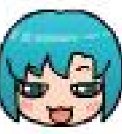
为神马？

为神马《美妙世界》不出第二部？为神马《逆转裁判》不出第五部？为神马《FFⅦ》不在PSP上复刻？为神马掌机游戏没有国产？为神马NDS游戏大减？为神马PSP游戏也在大减？为神马3DS那么耗电？为神马乔布斯死了？为神马iPhone 4还卖那么贵？为神马我寄的信没登上“掌门人”？

哈尔滨 YHY

阿鲁：你猜？


白菜：至少我们能够解决这位读者的最后一个问题。

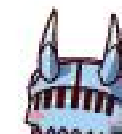


马修：第一、二、三、五、六、七问题是厂商的问题，第四、九问题是很复杂的问题，第八问题是上帝的问题，最后一个问题由小编来给你解决问题。

宅互补

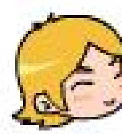
暑假时认识了一个宅姐姐，她给我介绍了很多动漫，我给她介绍了很多游戏！这应该叫宅互补吧……

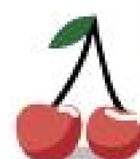
铜仁 郚石俊


半夏：这是游戏宅和动漫宅的共鸣么？


阿鲁：要是再多个偶像宅就更好了。


白菜：你这是又想把话题转到AKB48去吧？


乌冬：白菜老师现在挺上道的嘛。



只言片语 《掌机王SP》的封面简直萌爆了！翻着一辑辑收藏的《掌机王SP》，感觉比收集邮票还给力。（沈阳 过去的铳弹）

论影响力



我们专业有25人，以前对游戏都是毫不了解。自从我哥送了我一台PSP后，情况大有改观。现在已有PSP近10台，还有NDS数台。《MH3G》公布后，在我的怂恿下，已有好几个人决定和我一起买3DS和《MH3G》了。

江苏 小海

白菜：我可以毫不犹豫地说，这位读者是我见过“布教”最成功的案例，没有之一。

乌冬：可以看出“《MH》系列”的影响力足以影响原本不玩游戏的人。

半夏：但却挽不回鲁叔步向AKB的心。

阿鲁：不要什么都往AKB上扯啊。

绘：Tyx

玩家画廊扩大版·博丽灵梦

锑

我们班有个同学，因为太惹人讨厌了所以外号叫“锑”（化学课代表起的），不明白的去查化学元素周期表吧，这里不解释。

北京 赵正

白菜：曾经化学0分的人表示虽然不差周期表，但也能猜个八九不离十。

苍穹：曾经的化学课代表表示明白（虽然还是偷偷查了一下周期表）。

酷洛洛：“掌机王”怎么那么多化学课代表。

胧月：初中的学号是26，为此骄傲了三年。

阿鲁：好，好一个骂人不带脏字，如此文艺的……

胧月：阿鲁你夸人夸上瘾了是吧?

半夏：文科生表示一头雾水。

阿鲁：我也是文科生。

马修：同是文科生的本人现去百度一下，终于明白了。

PSP使用精髓

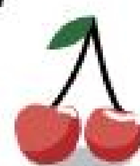
我的PSP的使用精髓在于，UMD舱至今没用过一次。所以如果把UMD舱拆了卖给别人，那能回收多少资金呢?

十堰 草花工

酷洛洛：孩子，按斤算吧。

LIKY：卖给别人基本是没戏了，不过国内有玩家另辟蹊径，在UMD舱那里改装之后放入了特大号电池，使得PSP的续航能力大大提升，草花工同学不妨借鉴一下。

纸鸢：像我这样没有UMD舱的PSP go用户，就没有这个烦恼了。

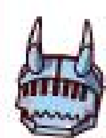


只言片语 好想玩《国夫君》，听到熟悉的BGM响起……（TT）（汕头 Melmen）

171调查之说一件你引以为豪的事，并指定任一小编表扬。

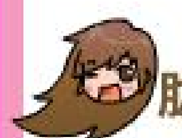
曾经一个月持续挨饿，存够500+RMB，买了张正版的《闪乱神乐》，也算是支持正版了。鲁叔啊……你居然把过年回家的机票钱拿出来用了……你到底在败神马？

广州 SSrock

阿鲁：把机票拿出来败东西是说笑啦，其实是因为房屋拆迁，不忍心看母亲因为我回家就去睡沙发才决定不回家的。当然今年败的东西也挺多的就是了……

羽纹在《掌机王SP》110辑光盘中演示的那段《天诛4》片段任务第50个“最后の天诛”中，我可以比羽纹节省30秒左右时间并且不被发现，小编们是不是表扬下我对这款游戏的天赋呢？

北京 郝俊

胧月：首先佩服你的记忆力，2年多前的光盘内容都还记得。虽然光盘演示并非刻意追求最速，但羽纹老师的确在历代小编中是最擅长动作游戏的，也欢迎你继续来信与小编交流游戏心得。此外打个挑衅性小广告，白菜老师的《BB》水平尽管还不算一线水准，但不知咱们的读者里有没有能战翻他的，如果有机会交手的话。

没有开金手指，除雪拉比外的492只口袋妖怪的图鉴都收集完了，马修觉得如何？

中山 Cyclone

马修：表扬……其实起外号、损人什么的才是我的长项。不过既然你诚心诚意地问了，那么我就大发慈悲地告诉你：相当不错，如果你还在为最后的雪拉比而纠结的话，那么恭喜你，你已经和我一样彻底陷进《口袋妖怪》这个深不可测的坑里了。

半夏对我进行表扬吧：在《初音恋爱战争》豪华版截订了一个多月后，经过我千辛万苦与不懈努力地寻找，终于订到一个保单的了。

广州 Panda

半夏：这就是真爱啊——不管怎样，能够订到实属不易，祝各位都买到心头好。

《初音2》大部分EX难度全国，除了类似《激唱》这类BT的……鲁叔表扬一下吧，我只是一个上初二的骚年。

佛山 刘家健

阿鲁：很好很强大，貌似我就全连一个炉心融解（录全连视频），看来你是对初音真心有爱的骚年。接下来就该买手办、买画集，努力朝真饭的方向靠齐了，我看好你哦，骚年！

《真三》赵云等级满了，指定：半夏。

玉林 海神

半夏：很厉害啊，辛苦了。我也要向你学习，目标是周瑜。

打街机《铁拳6》用三岛老爷子轮番虐了十几个大人（二三十岁的），有成就感！

沈阳 Soraの银乐团

白菜：三岛家可是很有操作难度的。自古英雄出少年，长江后浪推前浪。少侠，铁拳界的和平就靠你来维护了！但要切记戒骄戒躁，毕竟天下还有一秒十风神的世外高人在。《铁拳TT2》已出，少侠请继续努力战斗吧。

为了买《掌机王SP》晚自习迟到N+1次——半夏（我要妹纸）；自己掌机没游戏玩时，就拆游戏机玩——LIKY。

合肥 还那时

半夏：辛苦了，我代表市场部对你表示最真挚的感谢，另外晚自习时要忍住好好学习不能偷看哦，如果做到我就再表扬你一次。

LIKY：记得本人拆NDS时拆得开不了机，至今仍是尸体躺在抽屉里，你还能“拆着玩”，佩服佩服。

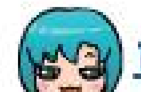
在打迪达拉时，我用奥义+沙瀑将其一招搞定！牛吧，指定：搞笑小编，马修。

上海 蓝星人

马修：很棒啊，当时你也一定非常激动吧。话说，咱是很正经的小编，才不搞笑呢……

小学一年级曾经捡到过100大洋交给老师讨表扬，结果……马修你说吧。

盐城 寻找真爱

马修：前几年听个怀旧广播时里某儿歌时忽然有了疑问：如果那小朋友在马路边捡到的不是1分钱而是100元，那么还会交给某叔叔不？而把钱交给某叔叔后那钱的去向又是如何……好吧，虽然你的结果被你省略了，但还是要表扬你拾金不昧的精神。

172调查之告一段落的“阳光学院”

很喜欢，期待这个栏目早日归来。

石家庄 lininter

没什么帮助，不过我倒是注意到了自己“的地得”的用法一团糟。

深圳 飞梭帝

当然有，我觉得小编们的日常生活真是太有趣了，非常好。

茂名 风雷

很有意思，也让我们明白了作为小编的不容易，加油，众小编们！

清镇 只看于你

这个栏目非常有趣，希望以后有更多类似的栏目。

东莞 Magic

让我对编辑这个职业有了更深的了解，超喜欢。以后小编要继续把爆料发扬光大！

太原 Lelonch

挺有用的，毕竟攻略看多了也累。

西安 东哥

有很大的帮助，小编的爆料也很有趣，感觉小编们的乐趣不断啊。

郑州 苍翼

我还是喜欢小编们的爆料的。

上海 郑一帆

很有帮助的说啊！

郑州 伟大漫画家

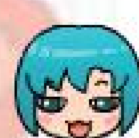
不差钱

决定了！入手港版3G的PSV，管他3G有没有用，反正也就贵了几百而已，果断地说：“不差钱！”因为已经存好了……

常州 秦扬

白菜：真有钱，跟鲁叔一样有钱。

阿鲁：我现在已经是半月光了，哪能和什么都不败的白菜老师比啊。

马修：啥时候我也能这么不差钱呢……扶额。

只言片语 初三党，游戏神马的浮云……（天津 最初の声）

玩家画廊



天津 最初の声

马修：艾鲁猫还是老老实实待在PSP的《怪物猎人》里呢。

马修：现在来说，整合右摇杆的3DS做成这样还真是挺合适的。



沈阳 腌甜葱



广州欧迪

马修：作业和考试果然是学生时代的两大鸭梨啊，我学生时候是，现在也是。

贵阳 唯心百辟

马修：话说感觉最近几作《最终幻想》里扎克斯也是为数不多的存在感超强的男主角了。





上海 CCHpm2

马修：3DS才刚出来一年，3DS2的话……最少再等5年吧。



你一言我一语

为了入《初音未来 女歌手计划 扩张版》的正版，节衣缩食……还是败给了我不争气的"恒心"啊，真想抽自己。

株洲 关家大刀

马修：没什么不争气的，反正晚一些买也不会损失什么，不要饿到自己嘛。

为什么没有汉化版游戏的攻略啊？还有《掌机王SP》的译名为什么不和汉化版的保持一样呢？

郑州 王逸杉

马修：因为汉化版发布的时候，游戏都发售很久了，《掌机王SP》要在游戏发售后便做出攻略的。而在小编们做新游戏攻略时，汉化版的译名还都没有呢，如何保持一致呢？

问下小编，3DSL什么时候出来？有消息吗？

沈阳 HBG

马修：以2011年末圣诞商战的形势看，我个人猜测2012年内能出3DSL的可能性不大。

游戏全成就有那么必要吗（《AKB 1/48》除外）？

连云港 清水泪无痕

马修：看有没有爱啦，比如你除外的《AKB 1/48》。当然也分人，像我这样完全就无视成就奖杯这些，最喜欢的游戏也无视。

比较喜欢看白菜老师的攻略，因为有剧透，高三封机啊！只能看攻略，玩不上。还有，看到某人的资料得知原来就在我隔壁，"伟大漫画家"求联系！

郑州 佘如涛

马修：这是在夸还是在批评白菜老师啊……话说回来，对于我这种日文超差的人，以前在玩游戏参照攻略时被剧透了反倒会增加对剧情的理解。至于你留的电话，出于隐私保护就不放在这里了，投给"交流空间"好了。

《碧轨》自由谈又剧透了一张截图（= =!），看来以后得先看一遍目录再决定哪个看哪个不看……

哈尔滨 BLOOD

马修：虽然我钢筋铁骨完全不怕被剧透，但也非常理解被剧透后很不爽的玩家们的心，这个以后会和撰稿人们提醒的。

踌躇，电脑换主板3DS就没了，买上3DS电脑就没法好了，天啊，钱！钱！钱！

乌鲁木齐 无为

马修：看你是否迫切需要换电脑主板了，迫切要换就换吧。如果只是想升级，那倒不着急，先玩3DS好了——而且，电脑主板也未必要自己出钱换，是吧，你懂的。

11月22日我满22岁生日，希望得到你们满满的祝福。

桂林 S'

马修：虽然没能在你生日时送上及时的祝福，但这迟来的祝福也要送：22岁了，是成人了，必须要恭喜，以后除了会更自由，责任也更多哦。

2011年独自前往上海看CJ，没有被拐掉，反而拐回一堆车的东西，谁感兴趣就说吧。

南昌 萝卜

马修：我刚想回复"拐回的一推车东西里是否包括现场的girl"，然后看资料发现萝卜同学本身就是girl……

玩《MHP3》睡着了，竟梦到我被火龙追着跑……（汗）

广东廉江 小皮志

酷洛洛：这位同学如果玩的是《MH3G》的话，梦到的大概会是碎龙吧。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
ZYH	158	玩家点评	AKB1/48 星恋之梦	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
幻像de口袋	170	自由谈	游戏人生——掌机时代的变迁	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 希望PSV的软件方面能更精彩，《山脊》坑爹了……（上海 死猫）

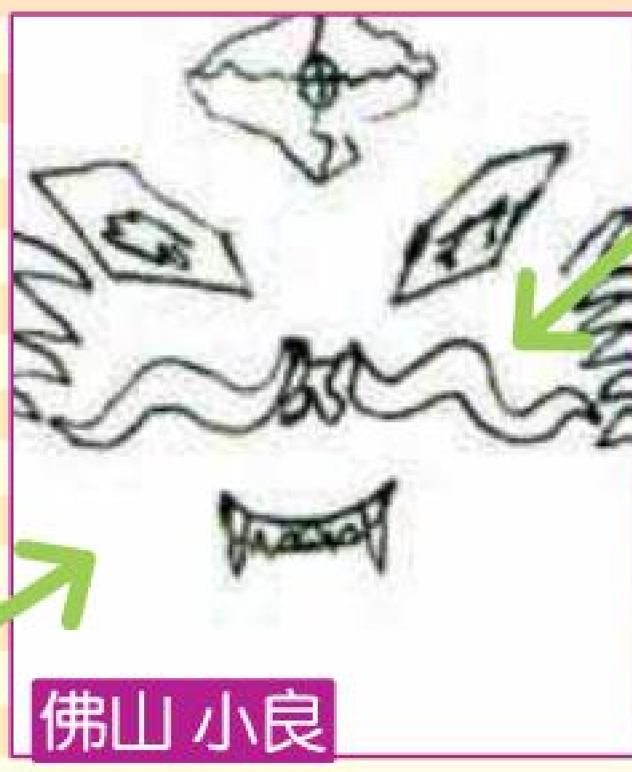

深圳 粤B

马修：这个玩偶一样的萝莉的表情可够天然的。



郑州 伟大漫画家

马修：漫画家同学的《MH3G》的游戏时间现在有多少啦？


佛山 小良

马修：这个是……某个老怪的正面图？

马修：说起来《重装机兵2》的这次重制确实挺厚道的。


大连 手榴弹

马修：我联想到了《KOF97》里对山崎龙二说“一族的下等废物”时的七伽社。


溧阳 管飞

马修：路飞什么时候笑得都是这么阳光……



上海 NRRV-OVS

万恶海报

168辑送的AKB48泳装海报太万恶了，我放在抽屉里，结果被整理东西的老妈发现了，还扭曲事实说我做作业看三点式照片，结果她和老爸一起对我开家庭会议。你们怎么赔偿我的精神损失啊……我冤啊（T_T）。

上海 刚强文

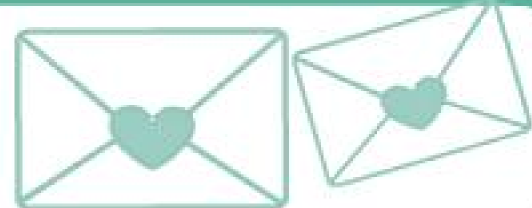


苍穹：该赠品仅代表鲁叔喜好，与《掌机王SP》立场无关。

半夏：鲁叔造的孽，由鲁叔承担一切法律责任。

马修：有些事情先别管有理没理，赶紧先认错要紧，否则开家庭会议被老爸老妈一起批可不好受哦。

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15、22辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第34、41、43、46、55辑、第62、63、65～69、71、74、75、77～79、83、84、88～92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96、97、104～107、109～111、113～115、130、131、133、135、148、154～158辑，定价：9.8元， 160、162～165、170～173辑，定价：12元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《掌机王SP》第164、167辑，定价：16元。《掌机王SP》第174辑，定价：19.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第3、11、15～20、28、29、38、40～50辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》，定价：28元，《PSP专辑VOL.12》，《PSP专辑VOL.14》、《PSP专辑VOL.15》，定价：32元，《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》、定价12.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.11》，《怪物猎人狩猎志VOL.12》，定价18.00元。《卡牌·桌游》第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 从2005年接触《口袋》开始就没有一天的生活离开《口袋》，期待3DS上的正统续作。（沈阳 3DSL）

马上就要迎来春节，想必不少学子正忙于期末考试，大家可要好好奋战，这样春节长假才能毫无包袱地打机啊。相信已经有不少玩家入手了PSV，由于是全新的主机，系统变化很大，相信以后大家关于PSV的问题不会少，小编们都做好准备了（笑）。下面来看看本辑的问题吧。

Q&A

FAQ电台

栏目主持 LIKY

请问3DS玩后还用每次将卡拔出吗？主机和正版卡带的保养需要注意些什么？

石家庄 刘梁

完全不用每次都拔出，频繁地插拔反而不好，增加了卡带金手指和主机插槽的磨损。平时的保养其实也没有太多讲究，长时间不玩的话主机放保护套，卡带放盒子里，放置在干燥的地方便可。

PSP-2000的WLAN键有时明明开着却提示关闭，该如何解决？

汕头 纪祯洪

可能是内部零件的松动导致，多开关几次试试，实在不行的话就拆机检查吧。

PSP中备份存档后可以再放到另一台PSP上直接使用吗？

沈阳 Maped

完全没问题，正因为如此网上有很多PSP游戏存档下载。

一台80%左右电量、待机状态的PSP-2000，在4个月后会变成什么样？要换电池吗？（小P让老师收了，泪奔。）

本溪 孙菁

先同情你一下，4个月后电量肯定耗完，而且这样属于深度放电，对电池寿命会有一定影响的，不过也不会太厉害，还不会到换电池的地步。（你不妨把充电器主动上交，让你老师每个月帮着充一次电，-_-b）

NDS上有什么音乐游戏推荐吗？

沈阳 付伟健

NDS上有很多经典音乐游戏，比如《应援团》1代和2代、《大合奏DX》、《太鼓之达人》、《节奏天国》、《交响情人梦》等等，你可以试试。

有没有办法将一般的电视剧放进PSP里面呢？

广州 洪哥

RMVB这些格式还是没办法直接在PSP上播放，不过用转换软件可以转成PSP用的格式。

烧录卡是不是读取速度和TF卡大小有关，为什么我DSTT卡读4G TF卡比人家DSTWO读8G的还慢？

湖州 姚森木

读取速度主要跟TF卡芯片速度有关，跟容量大小关系不大，不同品牌的TF卡芯片不同，速度也有差别。

PSP连接PSN会像NDSi连接DSiware那样要求升级吗？

贵阳 唐剑

会的，如果PSP系统版本过低根本就上不了PSN，会提示要求升级。

我有一个朋友玩《MHP3》，他说他刷出一个龙之护石有3个孔，攻击+20，防御+20，并且拿给我看了。这有可能吗？会不会是调出来的呀？求解。

北京 郝俊

这怎么可能，当然是调出，哪有这么夸张的护石。攻击与防御最大值都是10，而且

只言片语 打打现在剩下的游戏，挺好。（常州 神之叹息）

还不可能同时集中在一个护石上，更不要说是3孔的了。

在打恐暴龙时，为什么打到一半忽然防御力下降了？我没被爬虫打过啊！

上海 景思清

那是恐暴龙在疲劳时（非常容易疲劳）会流口水，被流着口水的恐暴龙咬到就会降低防御力。

据说3DS的试玩版游戏限制30次试玩，这是真的吗？怎样去除这个限制？

南宁 常乐

没错，3DS的试玩版游戏的确都有30次试玩限制（有的还只有5次），不过这“30次”是启动次数，启动一次后只要不退出游戏，无论玩多久都没关系，不想玩了你可以待机，这始终只算启动“1次”。如果实在想去除这个限制，惟一的办法就是——初始化主机（初始化之前记得拿出SD卡，否则之后还要重新下载游戏），不过初始化会导致你的3DS所有资料归零，FC号码也会改变，好友丢失，请仔细斟酌。

请问3DS的系统升级是否是像电脑那样增加功能、修复漏洞？如果系统未升过级，会不会有什么影响？

广东广州 张锴

是的，比如3DS最近的一次升级，就追加了新功能和新内置游戏，之前的升级也改善过读取过慢或游戏死机的漏洞。如果3DS一直未升级，在玩有内置升级文件的游戏，如《超级马里奥3D大陆》的时候会自动升级，登陆e商店也会先升级。如果张玩家的3DS是玩正版的话，及时升级总是没有坏处的，升级后的一些具体功能和变化可以关注《掌机王SP》的“三次元空间”栏目。

新公布的《口袋》到底是款什么游戏啊？标题是“信长之野望”，人物是《战国无双3》，战斗界面是S·RPG……还有2012年到底会不会有正统的《口袋》新作啊，资料篇和复刻的也算。

桂林 PokeDS

仔细看下游戏的指令，应该是正统的内政+军事的历史SLG，但可能会有口袋妖怪的收集和升级要素。至于正统作，从《口袋妖怪》2012剧场版公布的消息看，今年的正统作就是第三神兽冰龙丘雷姆为主角的资料篇，肯定不会错。

请问有可能在《初音未来 女歌手计划 扩张版》中听到“甩葱歌”吗？

北京 赤马

可以的，在新手教学模式也就是“チュートリアル”模式下的伴奏音乐就是这首《Loituma》俗称“甩葱歌”，可以在这里进行挑战并聆听。

《MHP3》中怎么获得辉龙石？

贵州铜仁 张帆

除了个别几种矿石外，其余的矿石素材在火山基本都能挖到，所以最快的方法就是做火山采集，另外农场的矿点升级后也可以采到。

3DS现在破解进度怎样了？

长沙 葛存道

3DS目前的破解还没有更多消息，游戏的ROM倒是已经被国外小组DUMP出几个，而且有小组用自己的装置成功运行了游戏，有小道消息称烧录卡会在近两个月出现，具体情况还不明确。。

即将购入3DS，有两个问题想请教小编，日版3DS电源是不是不能直插国内？那可以使用NDSL的电源吗？

北京 金科

日版主机电源都是110V，在国内无法直接使用，需要220V的才行。3DS无法使用NDSL的电源，因为接口不同，不过可以使用NDSi的电源，两者接口一样。

只言片语 回归原点的《生化危机 启示录》值得期待。（广州 Jicken）

小编寄语

苍穹

◎改版趣事一则：我西瓜树设计“经典主题栏目”的全新题头图，数日后她将图案发来，各方面都与要求基本一致，惟独坐在过山车最后的是白菜老师……这到底是为什么呢？教えて、白菜先生！

◎AGS期间跟随酷洛洛去了趟香港，虽然没帮上什么忙，不过个人的经验槽max、level up！趁着日本制作人尚未登场的闲暇时间，跑去会场3楼的书展逛了一小时，不过最后一本书也没有购入。感兴趣的书大陆有出版，大陆不出版的书个人又没多大兴趣……

◎今年春节不回乡，家人都聚在深圳过年，终于不用经历春运的痛苦了。

白菜

□当系统升到1.51版后，初期死机BUG类的状况也已少有听闻，但初期游戏阵容缺乏影响力大作压阵，销量不高虽说是意料中之事，但次周如此夸张的销量降幅着实令人吃惊。论机能和画面表现力PSV真是无可挑剔，而且还自带右摇杆。希望在这段游戏真空期后，能够让玩家们看到该平台上的优秀一线大作。

□如果是看完购机游记再来这里的读者，那么请鄙视我。因为回到深圳后没过几天，我就跑去东门的卡牌店买了《白与黑》的卡包和卡套，然后又开了4个补充包。查阅了配卡表后，发现要凑出一套能打的卡，还得再花950元……看来这早已不是买来留作纪念那么简单的问题了……而且，我想我多半是忍不住的……

□两年没见，从韩国回国的朋友顺道来深圳住了几天。这段时间让我领悟到一个真谛：学习他国语言时，最先学会的两句话一定是“你好”和“哔——（粗口自我规制）”。

sienna（美编）

◆前两天深圳终于有点冷了，我的大衣、围巾也都出动了，听说家里现在很冷还天天下雨，希望我回家的时候不是这种天气，要不也太没劲了。

◆原来冬天冷的时候我都会用热水袋，可有一天我在微博上看到有一个人被爆炸的热水袋弄得皮开肉绽的图片，所以我现在看到热水袋都会有阴影。

◆赶稿！赶稿！赶稿！这几天都在赶稿，还好想着截完稿后有一个小假期可以支撑我那颗被挤压的心，所以继续赶稿吧。

胧月

★去亚洲游戏展试玩了一下《灵魂能力5》，角色的招式少得可怜，蕾夏的动作透着一股傻劲。虽说系统“看起来”比3代和4代更富变化，可总归还是倦怠地不想去研究了，今后还是当个票友，闲了再跟白菜等人过过招。

★年底刊期很紧张，有空了还是会偷练一下《苍翼默示录 扩张版》。以前我也多次说过自己没有2D格斗基础，对连技的节奏始终无法把握，再加上打一些崇尚防守的3D格斗养成了“据守”的坏习惯，所以一直处于编辑部的底层。不过俺相信天道酬勤，什么白菜、酷洛洛、阿鲁这帮贱人都给我等着吧，哦嘻嘻。

★先祝大家过个好年。年后应该会更换一批小编形象，大家可以期待一下。

酷洛洛

※每年年末的编辑部聚餐抽奖，自己都会发动那名为“50块充值卡”的锁定技。希望今年能有所突破，哪怕什么都没抽中。

※接着本辑游俏小筑的话题，虽然没有去成23日AGS上的《街头霸王对铁拳》活动，但在24日《FFXⅢ-2》的舞台中竟然遇上了小野义德，记得去年和他合照时，自己还是长毛卷发……

乌冬

◆PSV入手还多亏了白菜老师，先是他去香港帮我带机器，然后周末去东门买收纳包的时候他还把我们都想要的黑色让给了我（黑色只剩一个），感激涕零中。

◆《MH3G》游戏时间突破200小时，不过没意外的话，这作应该是最少的一作，因为做完攻略和研究就不想再碰了，原因可参考上辑寄语。话说最近几年的年底都在玩《MH》，2009是Wii的《MH3》，2010是PSP的《MHP3》，今年是3DS的《MH3G》，不知道2012年会不会轮到PSV呢？

◆新的一年又到了，乌冬在这里给大家拜个早年，祝大家新年快乐！



LIKY

◆3G版PSV可以收短信让我有点意外，3G版iPad可是完全屏蔽了此功能的，后来通过应用程序实现短信甚至电话功能，这让我觉得用PSV打电话的日子也不会远。索尼预定今年春季开始提供开发套件PSS，鼓励软件开发者为PSV开发应用程序，显然是希望PSV也能像苹果App Store一样获得丰富的软件资源，目前的PS Store上PSV应用程序资源明显不够，但相信以后会越来越多，PSV的强大机能一定会得到更有效的发挥。

◆阿姨打扫卫生时翻出了一位离开的老同事留下的老照片，都是以前老同事的，赫然还发现自己的身影，看着10年前那一张张脸庞都是那么青春洋溢，不仅有些感叹岁月如斯。



阿鲁

■虽然中途出了点小意外，但最终还是把《FFXⅢ-2》限定主机给请回了家，但由于在截稿前各种忙，根本没时间玩啊可恶！看来只有在这个"寒假"里慢慢补了。

■在玩过《白与黑 携带版》之后，白菜老师对这款集换式卡牌游戏产生了浓厚的兴趣，在本人的鼓吹下，总算在AGS会场跳了坑。目前已经拟定了一套《月姬》套牌，正在到处寻找购牌方式，我觉得我一定得帮白菜老师一把，我可喜欢看别人花钱了！

■做完这一辑的《掌机王SP》，小编们就要"各回各家，各找各妈"了，在这里也提前给读者朋友们拜个早年。今年本人决定留在深圳补补年前留下来的动漫和游戏坑，据说这边过年时想找个吃饭的地方非常困难，看来我还得提前准备一箱方便面以备不时之需才行……



纸鸢

●平安夜出门，在电梯里遇到一个小萝莉，拽着妈妈的衣角示意要说悄悄话。当她妈妈俯下身来的时候，她却用很大的嗓门说道："这个穿着紫色衣服的男孩长得好像韩国人啊。"于是整个电梯里的人都笑了，当时穿着紫色衣服的我则非常窘迫。

●被萝莉称为"男孩"还是头一遭，被当作韩国人更让我一头雾水。其实过去的一年，在电梯里遇到过很多萝莉和正太，这里的小朋友和我以前见到的完全不同，他们外向且敢言，用词也颇为犀利。不过到底是小孩子，就算再怎么语出惊人，还是难掩可爱的本质。

●2011年的最后一天，我和远道而来的朋友一起去了香港，并在那里迎来了2012。希望新的一年里世界末日不要到来，也希望所有人都健康快乐。



咕噜（美编）

◆元旦过后深圳得天气也变的更有冬天的味道了，每天起床，都要和心爱的被子上演一场抵死缠绵、你侬我侬、恋恋不舍、含恨而去的虐心虐身虐恋大戏。

◆大肚能容，容天下难容之事，慈颜常笑，笑天下可笑之人。

◆2012年我的新年愿望：希望天再蓝点，绿再多点，花再艳点，钱再多一点、多一点、多一点……（此处重复365遍）



马修

◆《火纹》新作预告片看得燃了，IS依旧那么给力——必入游戏名单又多了一款。话说早点给出3DS的《大战争》啊喂！

◆2011年末请了年假。年假时《口袋妖怪》依旧是必修课，除此之外还继续填了下PS3玩了许久的《战国无双3Z》。到年假结束时，《口袋妖怪 黑·白》双版本双双突破了500小时，《黑·白》累计时间终于超过1000小时了。

◆元旦当天拍个3DS版《俄罗斯方块》作为给自己的礼物，结果商家一直不上线，最后导致退款……刚才又换个店买了，没有意外的话做完这辑后休息时就能继续和人Wi-Fi战新的《俄罗斯方块》了。

◆由于装修房子时完全没有考虑到防治白蚁，结果修门时发现卧室的门框已然被白蚁蛀空了……换门框以及消灭防治白蚁，加上购买冬装，年假期间非基本生活支出便又相当于一整套PSV了。和生活开销比起来，游戏机和正版游戏真的不算什么。



半夏

★一晃居然又到年末最后一本《掌机王SP》了，去年的这个时候我在家乡一家咖啡馆里捧着151辑，看着"掌门人"里小小的一块招聘启示，那时下定的决心让我坐在了这里，感谢过去的自己作出的选择，感谢陪我走过这一年的同事、读者，能认识你们是我最大的荣幸。

★今年跨年在网上围观红白度过，自从arashi担任司会以后每年元旦整场看红白似乎已经成了习惯，今年他们的表现依然不令我失望，希望明年有机会去东京玩，抢福袋什么的我还是蛮向往的。

★曾经以为白菜师父是个在二次元拥有之后就不再追求三次元拥有的人（他是编辑部内唯一不买手办等周边的人，钱只砸向《DNF》），直到我膝盖中了一箭（请自行参考白菜的小编寄语）……



Juxi（美编）

◆元旦前夕小梁先生在老姐的高压政策下，心不甘情不愿被姐夫带来深圳，因为许久没见了，特意给我们带来四张亲笔绘制的画作为见面礼，虽然高兴，但那媲美毕大师的画风，我们这些俗人实在是欣赏不来。

◆转眼一年又过去，2012年来了，某人问：假如真有世界末日，我们的生活是否会不同？



澄香（美编）

☆天气越来越冷了，所有过冬的装备都用上了，包括两床厚被子，终于可以睡个温暖觉了。

☆2011的最后一天和朋友出去外面倒数，气氛很足人很多，每个人看上去都很开心。在新年到来的那一刻收到一些朋友的电话和短信，很开心，不过也不禁感叹一年又结束了。在这里也祝各位读者新年快乐、万事如意！

☆以下是一个朋友送我的新年祝福：希望新的一年身体健康、心想事成、工作顺利、开心快乐地生活，还有，就是，能再长高一点……好吧，你的祝福我全收下了，只是最后一条有点难为我了。

想秀你就来！

交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

曾超逸　昵称：真超硬



性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《初音》、《实况》
地址：浙江省温州市鹿城区东方花苑B幢3102 黎明西路
邮编：325000　QQ：463941097
Email：463941097@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

沈天宇　昵称：汉堡

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP、iDSi、NDSL、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《MHP》、《高达》
地址：上海市静安区南苏州路1539弄2号1101室
邮编：200041　QQ：343169074
Email：ZY8843@sohu.com
想说的话：恭祝《掌机王SP》的小编们身体健康，万事如意！

崔博文　昵称：铳弹

性别：男　年龄：17
拥有掌机：iDSi、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》、《火纹》、《幽灵诡计》
地址：辽宁省沈阳市和平区砂山街178-4-332
邮编：110005　QQ：512629710
Email：460020718@qq.com
想说的话：“掌机王SP”贴吧欢迎你。

刘知禹　昵称：半翼之鹫

性别：女　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《初音》、《牧场》、《高达对高达》
地址：上海市长宁区延安西路1236弄6号302室
邮编：200052　QQ：79091128
Email：79091128@qq.com
想说的话：在下完全是少女身、萝莉控、大叔心。

毕野　昵称：噬神者BY

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《噬神者》、《初音》
地址：吉林省松原市宁江区市实验高级中学北门学生书局
邮编：138001　QQ：693208519
Email：693208519@qq.com
想说的话：有没有“噬神者”呀！

熊梓健　昵称：panda

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《MHP》、《初音》、《DQ》
地址：广东省广州市天河区珠江新城南国花园C1-1806房
邮编：510627　QQ：384184605
Email：Pandafxx@163.com
想说的话：这个月的我很衰，和我结下契约成为怪物猎人吧！

只言片语　等我考完试，重返游戏界！（大连 彤哥）

顾春军

性别：男　　年龄：32
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《机战》
地址：上海市闵行区红旗新村碧江路502弄27号301室
邮编：200240
想说的话：我想让自己像年轻人一样，充满幻想，拥抱生活。

林业晗　昵称：Chaos

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《深爱》
地址：福建省福州市晋安区金城小区24#105
邮编：350012　　QQ：461875518
Email：461875518@qq.com
想说的话：坐等PSV发售，另寻好机友。

杨沛时　昵称：最初の声音

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《初音》、《FF》、《啪嗒嘭》
地址：天津市河西区吴家窑大街佛山里40号
邮编：300074　　QQ：798811134
想说的话：《BRS》结局真纠结！

童勐生　昵称：MOG

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《黄金的太阳》、《轨迹》、《MHP》
地址：浙江省宁海市兴宁南路27弄2幢1号
邮编：315600
想说的话：8个月、8个月、8个月，游戏生涯就开在8个月后。

王森　昵称：鄙视你

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《高达对高达》、《初音》
地址：广东省汕头市金平区汕头市第一中学万吉校区高二（17）班
邮编：515041　　QQ：1642235046
想说的话：初寄表，不吐槽。

李可明　昵称：无名

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：暂无
地址：广东省广州市白云区石井街石庆路388号
邮编：510000　　QQ：473777240
Email：473777240@qq.com
想说的话：顺其自然。一切都好。

张笑语　昵称：Seravee

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《火纹》、《传说》、《高达》、《MHP》、《FF》
地址：辽宁省大连市旅顺口赵家沟18号1-1
邮编：116041　　QQ：1123631310
Email：1123631310@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

钟荣东　昵称：工口天使

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战神》、《铁拳》
地址：广西南中上西乡塘区衡阳路北一巷583号金秀公寓北楼404号
邮编：530001　　QQ：499935449
Email：499935449@qq.com
想说的话：求本地机友。

李博唯　昵称：蓝星人

性别：男　　年龄：11
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《FF》
地址：上海市杨浦区周家嘴路大连路1299弄15号501室
邮编：200092　　QQ：1257603991
Email：briam008@163.com
想说的话：支持《掌机王SP》与各小编！

刘子晨　昵称：白河响剑

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《高达对高达》、《FF》、《MHP》、《机战》
地址：陕西省西安市碑林区更新街73号1-2-6A
邮编：710048　　QQ：651515452
想说的话：对高达有爱的人都加我吧！

童晔　昵称：宅基羞

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：iDSL、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》
地址：浙江省宁波市江东区庚丞新村8幢17号102室。
邮编：315041　　QQ：413072629
Email：tongyecoolny@sina.com
想说的话：我只是冲着《MH3G》的包来的。

郭臣　昵称：臣

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《高达》、《英雄传说》
地址：江苏省苏州市高新区长江花园二区18幢507
邮编：215129　　QQ：1823563649
Email：1823563649@qq.com
想说的话：PSV，我准备好了。

只言片语　我们班在一两个人的带动下，现在已经约有一般的男生都看《掌机王SP》了。（王林 蔡健斌）

掌机王 自由谈

栏目主持：马修

又到了做春节前最后一辑的时候了，这次的“自由谈”给大家带来的是《魔装机神》的相关稿件，喜欢《机战》的各位都准备好迎接即将到来的《魔装机神2》了吗？而“玩家点评”，则分别收录了一款NDS游戏和一款PSP游戏的点评——顺便说下，“玩家点评”虽然没什么时效限制，但点评的游戏也别距今太久，现在来说，比NDS、PSP还早的，可以专门写一篇回忆性的稿子，或者投稿“经典主题乐园”，总之，肯定会给各位的合格投稿安排个合适的地方来放。

Z J W S P

乱侃《魔装机神》的前世今生

文 古梓

某日，当被友人告知《超级机器人大战OG传说 魔装机神2 邪神启示录》（以下简称《魔装2》）公布的时候，笔者是又惊又喜。毕竟相隔了十五年，实在不敢相信《魔装机神》居然还能得到如此正统的延续。笔者这种复杂感情，对于从那个时代走过来的《机战》玩家而言是很普遍的吧。要知道，《魔装机神》可是“《机战》系列”最早也是最成功、影响最广的原创作品。

虽然吾等一众老玩家对此是充满期待，可也有人认为《魔装机神》一点都不热血，更有人说Winky soft（以下简称W社）没技术等等。何以会有如此两极分化的观点？笔者无意去探究其中奥秘，仅仅希望能稍微梳理一下《魔装机神》的前世今生，也好正其名。



无言的结束

众所周知，“《机战》系列”最早的开创者是W社，一直到后来W社和Banpresto（以下简称B社）矛盾激化离开后，才转由寺田贵信全权监督。W社的离开不仅带走了《机战》一直所保持的各种传统（如战略性），更带走了《魔装机神》的世界观，使得SFC上的《魔装机神》成为绝唱，直接导致日后玩家再看不到正统的《魔装机神》续作。

也许你要说，《魔装机神》不是一直都好好的吗？不论是“《机战α》系列”还是“《OG》系列”都能看到其中角色的身影。这是不假，可那已经是徒具躯壳没有灵魂的东西了，早前听到某人说W社傻，带走《魔装机神》的世界观版权，却让B社掌握《魔装机神》的机体和人物版权。失去了世界观，有人物和机体照样是魔装机神，随便编个世界或者直接整成平行世界照样可以让这些角色活跃其中，而徒有世界观的你却永远也无法再续《魔装机神》——这话咋一看貌似很有道理，但放在《魔装机神》这个原创系列中却说不过去了。

要知道，当初是阪田雅彦的剧本和W社社长

高宫成光的世界构造才创造出《魔装机神》壮阔翔实的世界观，在这个被称为拉·基亚斯的地底世界有着众多国家，国家彼此又有各自不同的风土人情和地貌特征。不仅如此，设定中从种族信仰、国家政体乃至宗教神话、贵族等级划分都有十分详细的描述。这一切简直就像是一部完整的历史，又岂是随便编个世界或者平行世界理论所能解决得了的？离开了这样的世界，主角安藤正树在战争中的不断成长、菲尔王子的悲剧、宿敌白河愁的无奈过去等全都成了一纸空谈，还谈何发扬光大？君不见“《机战α》系列”中“《魔装机神》系机”体违背设定的乱窜、白河愁莫名其妙地倒戈被打，而“《OG》系列”中竟然把如此无厘头的设定又重演了一遍，这还能叫“魔装机神”吗？

当然了，寺田贵信当初接手《魔装机神》后并非像某些阴谋论说的那样要把这个系列搞臭，毕竟《魔装机神》的影响力摆在那，可往往有些时候就是事与愿违。笔者相信寺田是真的打算大展拳脚一回，于是我们看到《α外传》中的魔装机神全勤阵容，看到了动画版《魔装机神》以及之后的《真·魔装机神》。然而事实却是一部比一部惨淡，这不仅是没有原作世界观支持的原因，更证明了《魔装机神》的庞大体系并非寺田贵信所能驾驭得了的。毕竟只有阪田雅彦这个《魔装机神》之父才能让该系列重新焕发生命力，离了他，谁都做不到这点。



突然的回归



当笔者和过来人们都一致认为《OG外传》中白河愁的莫名最终BOSS化意味着《魔装机神》又要再一次退出舞台的时候，NDS版《魔装机神》的公布着实让笔者惊了一把，更让笔者那个早就对《机战》心灰意冷的友人直接就哭了出来。这一点都不虚假，毕竟这是多年以后，W社重新操刀的《魔装机神》，更是阪田再次回归监制的《魔装机神》。

不过还是有不少玩家对此不买账，如评价画面差、不热血甚至连“差到极致”这类词都给用上了。对此笔者本不想多作理会，但听多了，有些话笔者还真是不吐不快。首先，本作画面到底差在哪里？战斗动画表现起来细节交代清楚、动作流畅，虽然偶有掉帧但基本不影响整体表现，难道非要一个简单动作就愣是整出许多华而不实的虚招才叫好吗？笔者倒是认为W社做得很讲良心甚至很有勇气，想想看当初SFC版本，W社就勇于开创斜45度角的大地图以及地图上完整机体造型，战斗动画中更是让机体直接原比例出场，这些尝试要多少年后才被寺田贵信搬来用？现如今，用旧有的画面引擎制作可以说一点都不难，但为了保住《魔装机神》这一作的风格，W社就是能“冒天下之大不韪”地以3D方式将一众机体展现出来，这种勇气和觉悟，W社没有技术力吗？而且不得不承认一点，纵观整个《机战》发展轨迹，你再找不到像NDS版如此完美再现原机体设定美感的画面风格。这里不得不多嘴说一句，即便本作战斗动画略显简陋，可几部魔装机神的必杀技表现却是极其精彩的，其中无论是镜头的运用、气氛的渲染还是光源的适时铺垫，都可以给“3D战斗动画不适合《机战》，一点都不燃”的言论持有者一个最现实的说明。

至于说什么《机战》的主题是热血加零战略的，那就……不错，该系列的主题是热血不假，可所谓华丽的战斗动画代表着热血的全部？只要设定得好，有时候哪怕是一句台词、一段音乐甚至是一声怒吼都能让深陷其中的玩家感觉热血沸腾，以至于多少年后仍旧记忆犹新。可战斗动画你做得再好，最多也只是当时震撼了一下，之后看多了也就厌倦、乃至淡忘了。经历了这么多年的洗礼，你会看见玩家在讨论《机战》中的某一场战役、某一段剧情或者某一个人的陨落，可你有见过多少人总在喋喋不休地讨论着某个战斗动画的表现多热血吗？

而且，现在广大玩家对《机战》一机清场的难度下降很不满，寺田贵信也一直在致力寻求突破。最早的如《α外传》的狂堆敌机HP加精神指令操作泛滥，到后来的回避疲劳、乱数保存等都是为了让玩家觉得游戏起来有点难度。可惜的是，这种强迫式毫无技术含量的门槛设置依旧不招人待见。反观NDS的《魔装机神》，虽然整体难度相较SFC版有所下降，却仍能保证一定的难度，不管你如何地堆钱改造也绝对不可能一机清场，该躲该避还是要躲避，该思考战术还是必须下一番心思，断不是那种无脑乱按就能通关的。更关键的一点，其门槛设置真正讲究平衡性，所以不会让玩家产生丝毫厌恶感，反倒让人玩起来乐此不疲。



奇迹的延续

记得当初笔者在谈到NDS版《魔装机神》的时候就曾说过，这是寺田贵信的一次尝试，他需要知道究竟带有如此浓重W社风格的作品还能不能被接受，结果自然是皆大欢喜的，这才有了《魔



装2》的公布。要知道，这部续作吾等玩家可是苦等了15年啊，毫不夸张地说其诞生简直就是一个奇迹。依旧是W社打造，依旧是阪田亲笔撰写剧本，这已足以让笔者不需要担心该作的素质。或许借助该作，《魔装机神》便可以得到真正意义上的回归，而不像过去那样只是披着个外壳四处赶场子。

有人说，《魔装机神》的故事不是在当年SFC版的时候就已经完整讲完了吗？现在还整个续作纯粹会不会是出来骗钱……这一点，官方博客已经给出了比较能让人信服的解释：其实《魔装2》的企划早在“《α》系列”之前就有了，不过因为种种原因才一直搁置到现在。正如笔者前文所说，阪田和高宫所设定的《魔装机神》世界拉・基亚斯实在是太庞大了，过去因为各方面限制没能展现的东西，现在当然可以重新挖掘出来好好地补完一番。



例如一直以来云里雾里没怎么亮相过的崇信邪神的团体——波尔库鲁斯教团，这个本来在兰古兰预言中推波助澜造就魔神降临的教团始终没有怎么出现过，除了几个跟着白河愁的，就剩下暗黑祭司路奥佐。而这次除了教团后方大祭司，连刺客都出现了，而且根据标题“邪神启示录”来看，相信戏份绝对少不了。另一个则是前作中发动武力统治最终却被我方成功消灭的修迪托尼亚斯联邦军队，从最新的官方宣传片中可以看到新角色姆迪卡就是为了要给死去的将军（也是一手推动战火蔓延的军事狂人拉塞弛）报仇。而且因为失去了将军和总统，国家南北分裂成为两股不容忽视的军事力量，加之画面中频频出现地上世界的建筑群，不免让人怀疑这场本来只限于地底世界的战火会有延伸到地上世界之虞。还有一队自称“绝对民主”的家伙，鉴于ACG领域中这类家伙不是空想家就是腐败集团，所以估计下场和戏份都不会好到哪里去。



可以说，本作加入的敌对势力无论从派系还是有头有脸的角色数量都远远高于前作，而其中最令笔者在意的是一个叫艾兰的年轻人。不知道各位注意到没有，这人有着泽诺萨基斯的姓氏——这不止是主角安藤正树在地底世界的养父剑皇泽奥尔特的姓氏，更是当初拯救了兰古兰王国的英雄剑神兰德尔的姓氏。不仅如此，艾兰的座机魔装机帝泽尔博伊德外形酷似正树的赛巴斯塔，开发年代还比它更久远，而且两机都有召唤凤凰的必杀技，发招时艾兰念出“Astral界”（精灵界），而正树念的则是“AKashic”（天空覆盖之下），一边是继承了剑神兰德尔圣名的主角，一边是兰德尔的正统后裔，而且还都开着如此相似的机体，更何况艾兰屡次提及要见识一下谁才是真正的兰德尔，还扬言自己的泽尔博伊德才是真正的魔装机神……这一系列的铺垫着实是吊足了人胃口。

说到《机战》，自然不能落俗地必须提及战斗画面，起初还有人笑称《魔装2》的战斗动画和前作没什么区别，不过从目前官方公布的宣传片来看，本作画面的表现绝对超过前作：机体造型非常细致，每个细节都表现了出来，而且动作流畅，强化了光源和动态效果，镜头转换也非常自然。具备如此表现力其实就已经足够，再花里胡哨的话，恐怕就要破坏了本来该有的美感了吧。

系统方面众望所归地加入了援护系操作，其实也无可厚非，而且该系统经历了多年的历练已经相当成熟，对游戏过程的流畅和战术变化是有一定作用的。除此之外，稍微新鲜点的便在于特技装备系统，这个乍一看和以往的芯片装备没啥两样，于是被人一眼就认定是换汤不换药——这是肯定的，现在培养角色已经进入了一个死胡同，不管怎么设定都缺乏新意，因为要兼顾自由培养又要保持角色应有的特性，这本来就是一道极其矛盾的命题。不过本作的特技装备倒是有了一个新的概念，装备特技需要一定的格数，不是谁想装就能随便装得上的，而且装备了的特技能根据一定战斗次数升级，也就让本身特技有了自己的活力，不再是普普通通一块芯片。但愿这样的改变，能让角色培养多出更多的考虑和乐趣吧。

《魔装2》眼看就要发售了，笔者敢说，这款《魔装机神》多年后的第一次正统延续，其成果会直接影响《魔装机神》之后的地位，真心希望它能借此焕发出新的生命力，并且越走越远。

玩家点评

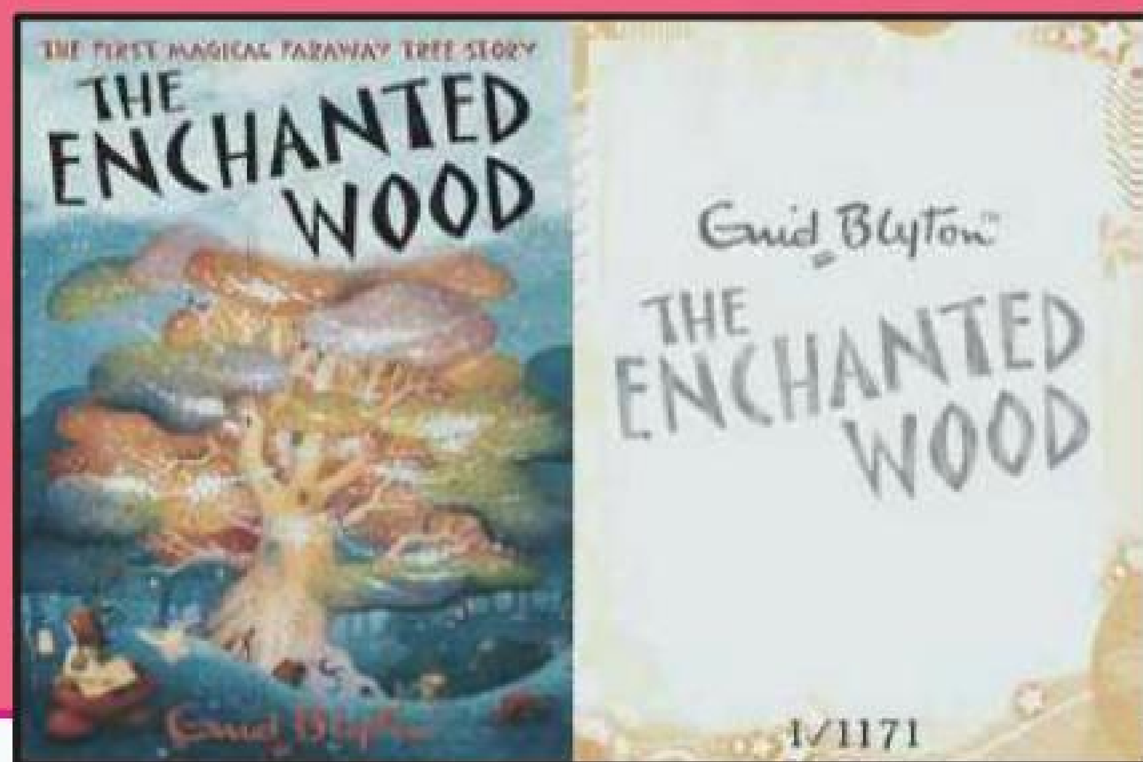
NDS 翻书系列 远方之树

厂商：EA Games　类型：AVG

评论人：moonface　评分：7

游戏大厂EA推出了几部《翻书系列》的电子书，其中的一辑《翻书系列 远方之树》是一系列充满着童趣的儿童作品。考虑到NDS屏幕的大小，在其上制作电子书在笔者看来有点不太合宜，但当看到EA的《翻书系列之远方之树》电子书时，疑虑打消了。黑粗字体看上去很顺眼，点击有下划线标注的角色姓名时立刻就会弹出该角色的画像，大大增强阅读时的投入感。相隔一定的章节出现的动画或静止插画，更是将故事情节演绎得活灵活现。当然了，故事本身的情节就充满了童趣，其中的远方之树就像《哆啦A梦》中可以去任何地方的任意门，书中角色们每去一个陌生的地方的故事情节时而让人心绷得紧紧的，时而又使人心情十分畅快。故事集收录的五辑书相互关联，看了第一本就会忍不住要去看下一本，只是与有些情节相伴的效果音做得并不合拍，这是个缺点。

有人说文字是空洞的，但是由它们编织起来《翻书系列 远方之树》故事集非常有趣，连细节都十分连贯，文字是美妙之物！



PSP 皇牌空战X2 联合突击

厂商：NBGI　类型：SLG

评论人：文文　评分：8

当《皇牌空战》再次登陆PSP平台时，千万玩家便再次可以在PSP上领略系列大气磅礴的战争世界了，让人十分兴奋。本作融入真实的世界观、摒弃以往的虚拟世界的设定，使玩家更好地投入到游戏世界之中。而操作上，普通操作和专家操作也都让新老玩家都有了适合自己的操作方式了，同时也降低了一定的游戏门槛。游戏的联机要素相当丰富，所有的任务都支持联机游戏，这种协同作战的感觉有如亲临战场一般紧张刺激，尤其是多人联机挑战BOSS，让人有种耳目一新的感觉。游戏的难度整体上不低，充满了挑战性，有些关卡需要玩家反复琢磨最终攻克难关，提高了玩家通过关卡时的成就感。而本作最大的卖点——震撼火爆的空战场面，也绝对会让玩家体会到驾驶着心爱的战机傲世长空的自豪感。不过本作美中不足处亦是不少：游戏的创新度不高，感觉还是老样子；音乐和前作的差不多；耐玩度还是不够，还有机舱画面粗糙不堪……但不管怎么说，本作都是掌机平台上不可多得的模拟飞行大作，推荐给喜爱爽快空战的玩家。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

火热秘技

栏目主持：白菜

做完本辑“火热秘技”，我准备回老家过年（无误）。

好吧，上面是随便抛个梗出来逗大家一下，不过估计梗太老，大家都会觉得没什么意思吧。今年回老家过年最大的收获就是带回了PSV。不少朋友都等着一睹风采呢。

PSV 日版 苍翼默示录 连续变换 扩张版

Blazblue Continuum Shift Extend

●【ABYSS】深渊模式攻略诀窍

为了攻略深渊模式或是获得深渊模式的奖杯，选择Arakune，装备专用技能“CRIMSON PARTY”（对手全程处于烙印状态）与技能“TURN UNLIMITED”（变为UM角色）是最为有效的手段之一，几乎是人挡杀人、佛挡杀佛。Arakune的UM角色超必杀技236236A会在地上留下一个虫炸弹，碰到是一击必杀，越是高层的敌人越好用。

・专用技能“CRIMSON PARTY”快速获得法

选择100层的模式，选择Arakune（不会用的玩家可以选择新手模式），到商店买DEPTH+90（也可以累积到90），这样就可以直接从第90层开始，然后击倒100层的BOSS就能获得该技能了。

・技能“TURN UNLIMITED”获得法

选择999层的模式，选用自己擅长的角色（没有信心的话也可以选择装备专用技能的Arakune），一路向深处进发。在容易出事故的BOSS战前记得保存中断记录，一旦被打败时的“FINISH”字样出现，立刻按PS键退出游戏，中断记录就不会消失。如此反复来到800多层，就可以在BOSS战前刷技能，击败BOSS后如果没有出现技能“TURN UNLIMITED”，就直接退出游戏再次挑战，直到刷出来为止。



3DS 日版 怪物猎人3 G

モンスターハンター3（トライ）G

●自动完成任务BUG

1.首先要有下载任务“ネギま！・冻る世界の吸血鬼”。

2.吃“鱼+酒”蒸的猫饭（需要到达HR3）出猫技能“ネコの手配上手”。

3.进多人联机在线集会（非线下模式），接第一条里说的任务并开始，ネコタクチケット刚进任务就会配给，也就是说不用打怪就能完成任务，可以用来刷钱和HR点数。

●序盘的赚钱法

・钓鱼

用ダンゴ系的钓饵钓鱼，一条鱼咬钩时不要立刻收线，有时候在第一条鱼离开之前，还会再来一条同种类的鱼咬钩。由于一个钓饵可以钓几条鱼，在村★1任务“目指せ钓り名人！”中钓黄金鱼的话，还能再提高效率。就平均效率来说，5个钓饵大概可以钓上8条鱼。钓饵可以选在便宜的时间段于港口购买。

・栽培ウチケシの实

ウチケシの实虽然价格上与怪力の种差不多，但栽培消耗资源费用要少得多，因此比较推荐栽培这个再卖掉。

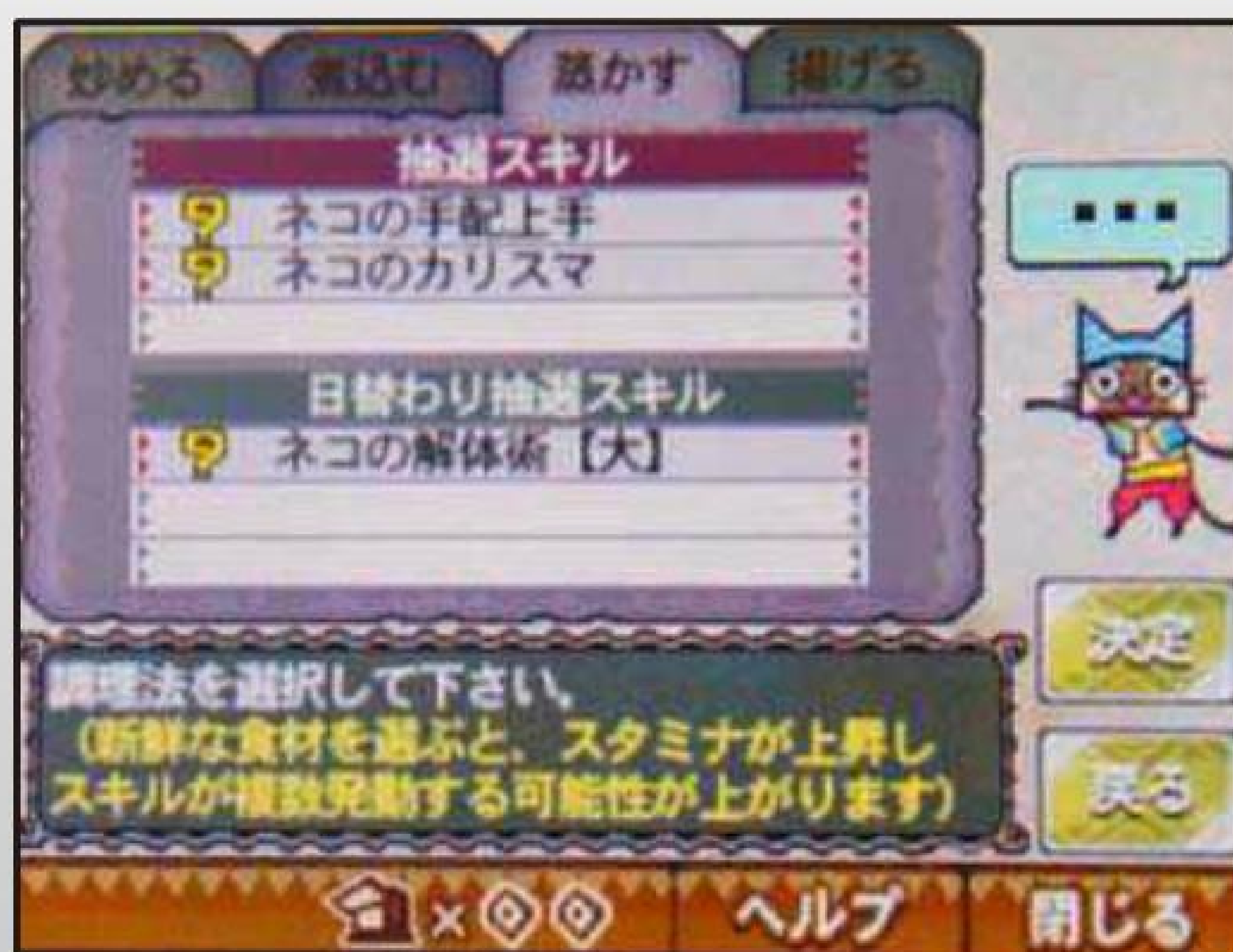
售价与消耗资源费用：ウチケシの实（120z.20P）、怪力の种（140z.80P）、忍耐の种（110z.80p）

・狩猎船强化后

进行狩猎船的“宝探し・モガ海峡”的任务（需要80pt），偶尔能获得“穴のあいた王冠”和“王冠にはめる辉石”。将其调和为“光り辉く王冠”可以卖出6000z。

・村下位☆2任务

反复完成“アオアシラを生け捕れ！”的任务。开始后立刻就能遇到青熊兽，只靠蓝箱子里的配给品就足以捕获它，每次都能在短时间内完成任务，赚取2400z。实际上村下位任务的捕获任务都比讨伐任务的奖赏更多，因此比较适合用来赚取金钱和素材。



NDS 日版 重装机兵2 重装上阵

メタルマックス2 リローデッド

●无限弹药

有些武器可以通过普通的改造让弹数变成0，但该状态可以无限制进行射击。比如初期的37ミリ炮。

●守备力最高的C装置

C装置中的アリス2027，通过改造让其命中率与回避率提升，再提升守备力的话，可以提升到最大值65524。

●隐藏租借战车

满足以下条件的话，在デスクルス的战车租借店里，19号战车就会成为租借候补。满足条件后也可以购买，能够获得3★的メテオドライブ和闪光迎击神话这类贵重的战车装备。

1.至少与《MM3》联动传送过1次道具。

2.在デスクルス的废品回收店出售了30万G金额的物品。

●获得租借战车的装备

购买租借战车后，可以取下上面的装备。之后再次购入，战车又会带有同样的装备。虽然这种方法会消耗一定的金钱，但可以量产珍贵的战车装备，例如上面提到的19号战车。



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 栏目主持 胧月

由于索尼基本将PSV的软件押在首发以求造势，1月的阵容显得较为疲软，反观3DS虽然游戏数量也不多，但有《生化危机 启示录》这样的旗舰级作品登场，向3DS的图像机能发起挑战，此外《迷宫的彼端》和《节奏怪盗R》也是值得留意的作品。NDS游戏数量寥寥，好在《口袋妖怪》的外传作品《口袋妖怪+信长之野望》还是给玩家留下了期待的空间。PSP方面《黑豹2 如龙 阿修罗篇》和《光明之刃》的发售日敲定，对应玩家可查找关注一下。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年1月					
19日	迷宫的彼端	ラビリンスの彼方	Konami	RPG	5800日元
19日	节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产	リズム怪盗R 皇帝ナポレオンの遺産	SEGA	MUG	6090日元
19日	冲锋飞车 3D驰骋 难以置信	ランナバウト3Dドライブ：インポッシブル	Rocket Company	RAC	6090日元
26日	生化危机 启示录	バイオハザ-ド リベレ-ションズ	Capcom	A・AVG	5990日元
26日	动物管理员3D	ズ-キ-パ-3D	Robot	PUZ	3990日元
2012年2月					
14日	新・深爱	NEWラブプラス	Konami	AVG	6980日元
16日	交响旋律 最终幻想	THEATRHYTHM FINAL FANTASY	Square Enix	MUG	6090日元
16日	极限脱出 善人死亡	极限脱出ADV 善人シボウデス	Chunsoft	AVG	6090日元
16日	铁拳 完美版	铁拳 3D プライム エディション	NBGI	FTG	5800日元
23日	噩梦解谜 碾压3D	ナイト メアパズル クラッシュ3D	SEGA	ACT	4179日元
23日	牧场物语 初始的大地	牧场物语 はじまりの大地	Marvelous AQL	SLG	5040日元
2012年3月					
1日	哆啦a梦 野比太与奇迹之岛 动物冒险	ドラえもん のび太と奇迹の島 ~アニマルアドベンチャ-~	Furyu	AVG	5229日元
1日	马里奥与索尼克 伦敦奥运会	マリオ＆ソニック AT ロンドンオリンピック	SEGA	SPG	4800日元
8日	潜龙谍影 食蛇者	メタルギア ソリッド スネ-クイ-タ-	Konami	ACT	5980日元
8日	初音未来与未来之星 未来计划	初音ミク アンド フュ-チャ-スタ-ズプロジェクト ミライ	SEGA	MUG	6090日元
8日	女生RPG 灰姑娘生活	ガ-ルズRPG シンデレライフ	Level-5	RPG	售价未定
15日	真・三国无双 VS	真・三国无双 VS	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
15日	与女孩子在密室中的话可能会……	女の子と密室にいたら○○しちゃうかもしれない	D3 Publisher	AVG	6090日元
22日	公主辣妹 天堂（暂名）	姫ギャル パラダイス（暂名）	日本Columbia	ETC	5040日元
22日	新・光之神话 帕尔蒂娜之镜	新・光神话 パルテナの镜	Nintendo	ACT	售价未定
22日	吃豆人聚会3D	パックマンパ-ティ3D	NBGI	ETC	5040日元
未定	王国之心3D 梦中坠落	キングダム ハ-ツ 3D [ドリ-ムドロップ ディスタンス]	Square Enix	RPG	售价未定
2012年4月					
5日	嘟嘟猫观察日记	ポヨポヨ观察日记	IE Institute	ETC	7140日元
9日	火焰之纹章 觉醒	ファイア-エムブレム 觉醒	Nintendo	S・RPG	售价未定
2012年春					
未定	公主代码	CODE OF PRINCESS	Agatsuma	ACT	6090日元
未定	鸦3D（暂名）	カラス3D（暂名）	Mile Stone	STG	售价未定
未定	魔法工厂4	ル-ンファクトリ-4	MMV	A・RPG	售价未定
未定	哭牙	哭牙 KOKUGA	G.rev	STG	售价未定
2012年					
未定	联合01	GUILD01	Level-5	ETC	售价未定
未定	女孩风格（暂名）	GIRLS MODE（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆	ドラゴンクエストモンスタ-ズ テリ-のワンダ-ランド3D	Square Enix	RPG	售价未定
未定	纸片马里奥（暂名）	ペ-パ-マリオ（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年3月					
8日	学园黑塔利亚DS	学园ヘタリアDS	Idea Factory	AVG	5040日元
2012年4月					
未定	薄樱鬼 黎明录 DS	薄樱鬼 黎明录 DS	Idea Factory	AVG	5040日元
2012年春					
未定	口袋妖怪+信长之野望	ポケモン＋ノブナガの野望	Pokemon	类型未定	售价未定

近期焦点



心灵相机 附体笔记本



1.12 ◆Nintendo◆A・AVG◆3800日元



和著名的“《零》系列”一脉相承的本作，同样打着“和风恐怖游戏”的旗号，肯定能给玩家带来不一样的恐怖体验。游戏附送独特的“AR笔记本”，使用AR功能、陀螺仪等3DS机能，将3DS忠实还原成可以拍摄恶灵的“心灵相机”，模糊了现实生活与游戏的界线，让人十分期待。



生化危机 启示录



1.26 ◆Capcom◆A・AVG◆5990日元



本作以“回归系列原点的恐怖感”为口号，近期公布的试玩Deomo也让玩家们见识到了现阶段3DS上最为出色的画面效果。故事以章节式进行，剧情上悬念丛生，众多向系列作品致敬的设定和谜题相信能令老玩家感慨不已。而刺激的“突袭模式”支持Wi-Fi远程联机，丰富的育成要素也同样值得期待。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年1月			
19日	反重力赛车2048	WipEout2048	SCEJ	RAC	4980日元
26日	无瑕传说R	テイルズ オブ イノセンスR	NBGI	RPG	5980日元
		2012年2月			
2日	仙境传说 奥德赛	ラグナロク オデッセイ	Gungho	ACT	5985日元
9日	重力异想世界	GRAVITY DAZE	SCEJ	A・AVG	5980日元
9日	墨鬼	墨鬼 SUMIONI	Acquire	ACT	5229日元
16日	极限脱出 善人死亡	极限脱出ADV 善人シボウデス	Chunsoft	AVG	6090日元
23日	忍者龙剑传 Σ 加强版	NINJA GAIDEN Σ PLUS	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
23日	真实格斗	リアリティーファイター	SCEJ	FTG	3980日元
23日	Little Busters！ 修改版	リトルバスターズ！ コンバーティッド エディション	Prototype	AVG	6090日元
		2012年3月			
8日	13号小队	Unit 13	SCEJ	TPS	4980日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年1月			
19日	英雄幻想曲	ヒーローズファンタジア	NBGI	RPG	6280日元
19日	官能昔话 携带版	官能昔话 ポータブル	Idea Factory	AVG	6090日元
26日	枪弹管家 子弹的彼方	Bullet Butlers -铳弹の彼方-	Boost On	AVG	6090日元
26日	机动战士高达 木马的轨迹	机动战士ガンダム 木马の轨迹	NBGI	SLG	6280日元
26日	我的朋友很少 携带版	仆は友达が少ない ぽーたぶる	NBGI	AVG	6800日元
26日	恋爱番长2 午夜课程	恋爱番长2 ミッドナイトレッスン	Idea Factory	AVG	6090日元
26日	D阶段 苍华之章	Phase D 苍华の章	Boost On	AVG	3969日元
		2012年2月			
2日	礼物 棱镜	Gift -prism-	Cyberfront	AVG	5040日元
2日	写真女友	フォトカノ	角川Games	AVG	7140日元
9日	维他命X 侦探 B6	VitaminX Detective B6	D3 Publisher	AVG	6090日元
9日	永远的阿塞利亚 大地的尽头	永远のアセリア -この大地の果てで-	Cyberfront	S・RPG	5040日元
9日	幻想水浒传 交织百年之时	幻想水浒传 紡がれし百年の时	Konami	RPG	5980日元
9日	死亡预告 崩坏的世界与死神	次の牺牲者をオシラセシマス -崩坏する世界に死神と-	Boost On	AVG	3969日元
16日	战国无双3 Z 特别版	战国无双3 Z Special	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
16日	天津美空 云之尽头	あまつみそらに！ 云のはたてに	Prototype	AVG	6090日元
23日	D阶段 白影之章	Phase D 白影の章	Boost On	AVG	3969日元
23日	粘土世纪	ねんどろいど じぇねれ~しょん	NBGI	RPG	6280日元
23日	我是少女漫画家	オレは少女漫画家	Potato Software	AVG	6090日元
23日	英杰传说 勇气双雄	テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイヴ	NBGI	ACT	6280日元
23日	车轮国 向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	AVG	6090日元
23日	薄樱鬼 幕末无双录	薄樱鬼 ~幕末无双录~	Idea Factory	ACT	6090日元
23日	驯兽师与王子殿下 雪之桥 携带版	猛兽使いと王子様 ~Snow Bride~ Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
23日	遥远的时空中5 风花记	遥かなる时空の中で5 风花记	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
未定	战极姬3 割裂天下的光与影	战极姬3 天下を切り裂く光と影	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
		2012年3月			
1日	伟大战斗 全面爆破	グレイトバトル フルブラスト	NBGI	ACT	6280日元
8日	小魔女帕妃 黑猫魔法店物语	リトルウィッチ パルフェ 黑猫魔法店物语	Cyberfront	AVG	6090日元
15日	魔法少女小圆 携带版	魔法少女まどか☆マギカ ポータブル	NBGI	AVG	6480日元

DVD 光盘内容导视

港版3G版PSV开箱评测



“亚洲游戏展2011”展会掠影



游戏展望台

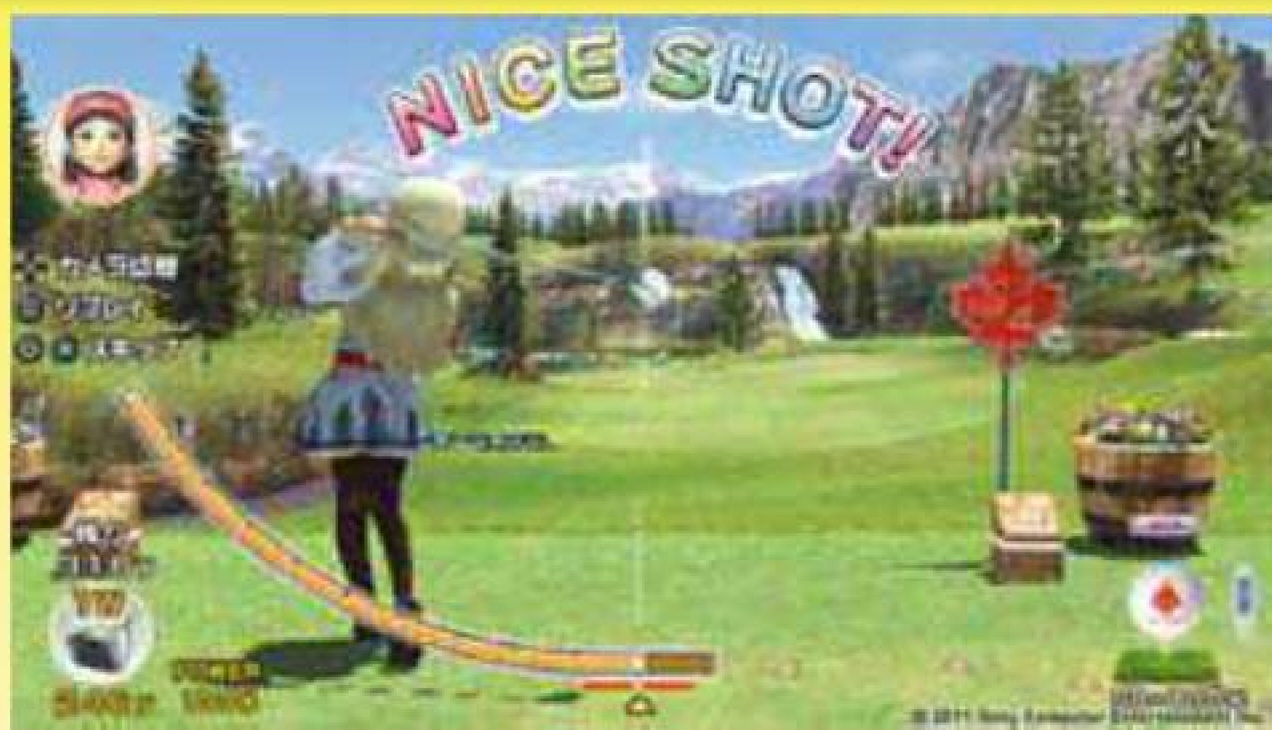
初音未来与未来之星 未来计划
火焰之纹章 觉醒
交响旋律 最终幻想
皇牌空战3D 纵横火网
真·三国无双 VS
牧场物语 初始的大地
勇气原点 飞翔妖精
女生RPG 灰姑娘生活
武士与龙
Little Busters！ 修改版
FIFA足球
战极姬3 割裂天下的光与影
幻想水浒传 交织百年之时
美食的俘虏 美食生存者2

新作特搜队

雷电十一人GO 光明·黑暗
大众高尔夫6
苍翼默示录 连续变换 扩张版
山脊赛车
真·恐怖惊魂夜 第11个来访者
忍道2 散华
真·三国无双 NEXT
未知海域 黄金深渊









本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《山脊赛车》的演示中，小编最后跑了第几名？

A：第一名　　B：第二名　　C：第三名



PEGA精美游戏周边 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2012年1月28日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第176辑上公布，敬请关注。

大奖



2名
北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄



2名
北通动力堡垒（普通版）



2名
北通MVP特洛伊（无线震动版）

幸运奖



1名
北通动力堡垒（迷你版）



1名
北通“魔方炫音”耳机



1名
北通PSP“中国风”胶套



1名
北通PSP“中国风”水晶盒



1名
北通原生铜迷你USB数据线（MINI版）



1名
北通原生铜HDMI高清线

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha
GBalpha（中国）有限公司

北通 BETOP

PEGA

《掌机王SP》第172辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 6名

手柄、外接电源



城市	姓名
杭州市	陈泰和
深圳市	李济民
北京市	李劲开
上海市	王剑宇
德阳市	王楠
徐州市	袁义海

幸运奖 6名

北通掌机周边



城市	姓名
三明市	陈豪
石家庄市	范钧鸿
昆明市	李博南
贵阳市	许弘啸
上海市	严文浩
吉林市	张忠鹏

《掌机王SP》第172辑 DVD问答—中奖名单

城市	姓名
沈阳市	汪亮
永康市	杨剑
玉林市	张友军

答案：B



3名
PEGA 精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

OtaQ 亚洲动漫游戏文化专门志 Vol.1

112页全彩大16开+影像DVD光盘



《OtaQ》是一本亚洲动漫游戏文化专门志，它囊括了Otaku热衷的ACG文化，将时尚与潮流元素融入其中。本书以日本、香港、新加坡以及内地的动漫游戏文化为中心，主打内容由特派记者前往实地亲自取材，为读者带来最详尽的独家内容。创刊号Vol.1的卷首特辑为亚洲动漫节的现场大篇幅报道，另有LiSA、May'n、志仓千代丸、Kalafina等多位艺人的独家专访。各版块内容包含Dollfie Dream文化介绍、亚洲游戏展特报以及日本流行文化专题，会社探访则实地采访了来自广州的天闻角川、香港的SCE以及日本的MAGES.等等。本书的光盘为影像DVD，收录AFA 11的现场报道以及新加坡游记的特别影像内容，精彩不容错过！

《OtaQ》vol.1 六大独家看点：

①亚洲动漫节AFA 11官方合作媒体全程报道



②初音演唱会MIKUPA日本官方授权图文特辑





③Dollfie Dream等Doll相关摄影与文字栏目
④香港亚洲游戏展AGS 2011速报&PSV图秀
⑤实地取材并拍摄的ACG文化类原创内容
⑥亲自探访日本、香港以及内地的动漫游戏会社

已上市
全国报刊亭销售中

《模魂志》No.64

大16开208页+DVD+赠品



在辞旧迎新之际，《模魂志》将以新春特别版的方式，页数增加至208页，为大家带来更丰富的阅读内容。2011年对模型领域而言是多彩的一年，而相关的主流模型款式将在本辑以年鉴的方式为您归纳总结，在新春购物之际能为选购提供参考。慢热的模型系列《纸箱战机》在年底终于推出了广受好评的LBX路西法，本辑将结合视频，为您展示纸箱战机的改造范例。圣诞前后正是模玩商品蜂拥而至的时期，本辑将为您展示更多的模玩实物评测，在购物之前做好充分预习。

·2011年度主流模型年鉴

2011年是一个多彩的年份，年内推出的模型款式由于《高达UC》的继续热播以及《高达AGE》的播放，加上热度未减的《高达OO》以及《新机动战记》等等，模型数量和种类都远远超过去年。如此缤纷的模型款式，想要在新年之际挑选几款来作为假期的娱乐恐怕比较为难。本辑的2011年鉴将能为您提供指引。

·MG全装备独角兽制作范例

作为2011年的压轴模型款式，虽然本款全装备独角兽的许多部件都运用了旧有部件，不过整体气势的磅礴以及人气的高涨使得它很快成为脱销款式。本辑以最快速度为大家带来它的制作范例，为大家展示这款模型完成后的动人魅力，而未曾入手的玩家也能从中品味它的细致构造。

·模型制作视频教学

模型视频一如以往为大家展示各种模型制作技巧。适逢圣诞前夕，原本不被玩家看好的《纸箱战机》模型竟然推出了一款人气颇高的LBX路西法。相请不如偶遇，本辑就以它作为题材，并施以细节上的改造，为大家展示LBX这种小型机器人的魅力。

·海量新品实物加量点评

圣诞期间是各大商家进行圣诞商战的时期，各路商品陆续涌向市场，一时间让人优劣难辨。本辑将集中目前上市的多款模玩新品，依照实际商品为基础，为大家逐一剖析这些商品的优劣要素。

·美少女人形制作与展示

美不胜收的美少女人形新品在本月涌现，各商家在圣诞前夕都使出了各自的杀手锏。本辑同样囊括了近期发售的多款美少女人形，即便没有亲自收藏也能感受当中的魅力。此外，多款树脂人形手办制作也将在本辑为您展示制作的技巧，想要速食还是完美？完全由你而定。

1月11日
全国陆续上市



2012年度新春挂历
《高达UG》主题IC卡贴



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88541-184-8
掌机王光盘定价：19.8元（1DVD+1手册+1别册）